DVD

BLOODRAYNE

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

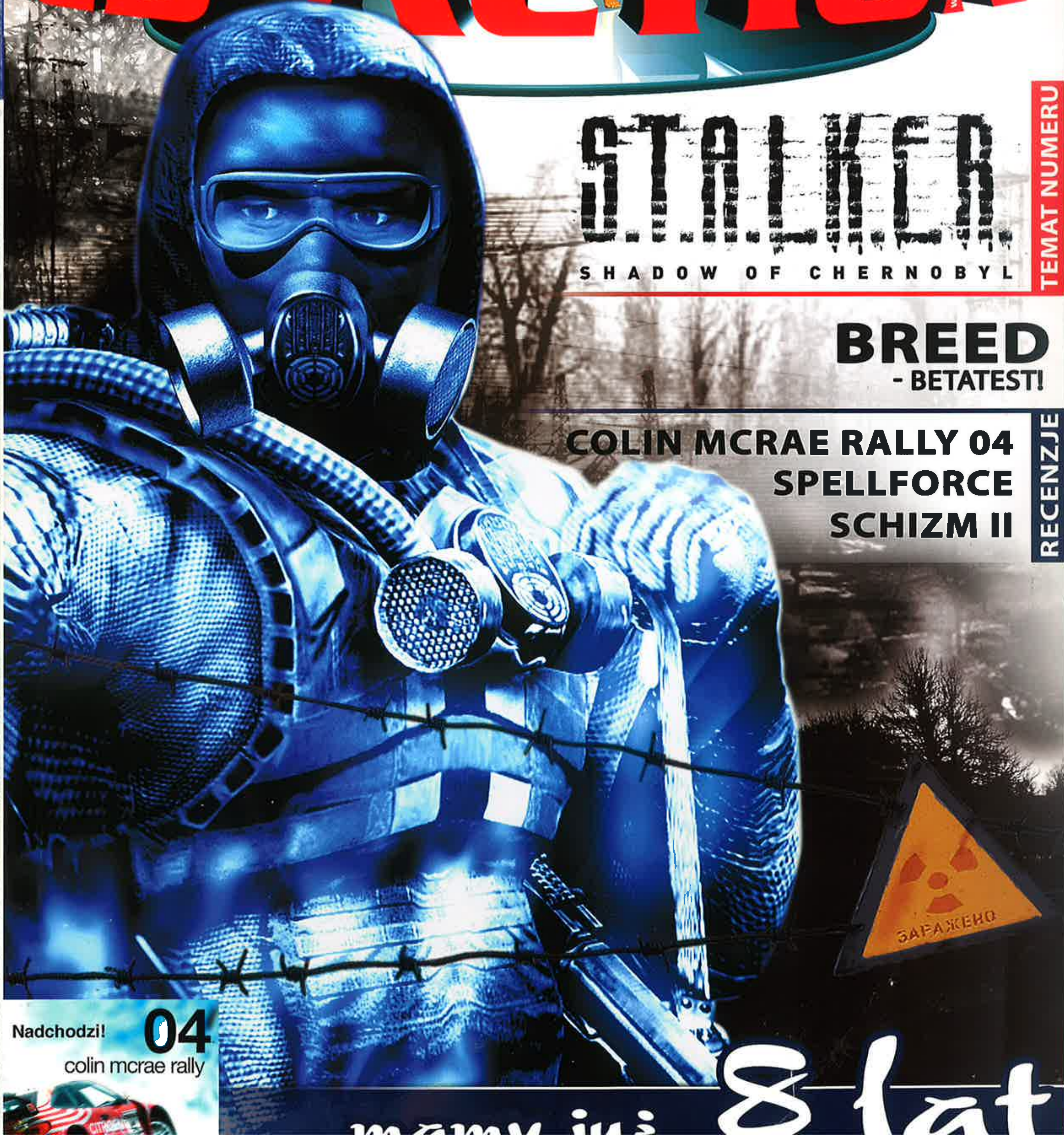
PEŁNE WERSJE HITÓW

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 04/2004 (98) Kwiecień Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl



TEMAT NUMERU

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

BREED - BETATEST!

RECENZJE

COLIN MCRAE RALLY 04
SPELLFORCE
SCHIZM II

Nadchodzi! 04 colin mcrae rally

mamy już 8 lat

04
colin mcrae rally
ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina
PlayStation.2
04
colin mcrae rally
04
colin mcrae rally
Wersja PS2 już w sprzedaży!
Wersja językowa: ANGIELSKA
Cena: 229,90
Wersja PC w sprzedaży od kwietnia!
Wersja językowa: POLSKA
Cena: 99,90
4CD
Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
PlayStation.2
PC CD-ROM
CD PROJEKT
© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04" oraz „GENIUS AT PLAY" są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae" i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub we współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

W polskiej wersji gry występują:
Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki
Dungeons & Dragons
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk
Specjalna, polska edycja gry zawiera:
2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
Książkę „Świątynia Złych Żywiołów" o wartości 21,90 zł i liczącą 290 stron!
Kartę pomocy podręcznej
Mapę z obszarem rozgrywki
Obszerną instrukcję do gry
PL
Profesjonalna polska wersja językowa
CD Projekt
Powrót do korzeni Role-Playing.
Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy.
Już w sprzedaży.
The Temple of Elemental Evil
Troika
Dungeons & Dragons
Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
Hasbro
ATARI

Osiem (europejskich!) mgnień wiosny

"To nie jest żart primaaprilisowy. To, co trzymają Państwo w rękach, jest najprawdziwszym i rzeczywistym pierwszym numerem naszego nowego dwumiesięcznika - CD-Action. Magazyn ten ma za zadanie zapełnić lukę na polskim rynku prasy komputerowej i w najlepszy sposób przedstawić wielkie zmiany, jakie w ostatnich latach ogarnęły informatyczny światek." [wstępniak CDA 1/96]

Tymi właśnie słowy, osiem lat temu, a dokładniej 1.04.1996, na rynku zadebiutował nasz magazyn. Nie, nie, spokojnie. Oszczędzimy wam tych dorocznych refleksji na temat przemijania, upływu czasu i zdumienia nad tym, co wyrosło z tamtego małego 50-stronicowego pisemka z jednym CD i za 95 000 (9,50) zł. Po siedmiu kolejnych okazjach do przytaczania tego typu przemyśleń popadliśmy już w urodzinową rutynę i przestaliśmy się nawet temu dziwić, że nadal (jako pismo) żyjemy i że ciągle mamy się całkiem dobrze itd. Zresztą zwykle staramy się raczej patrzeć przed siebie - w przyszłość, niż wstecz, bo to zwyczajnie ciekawsze.

„Uzupełnieniem opisów i recenzji zawartych na łamach pisma jest płyta CD, na której znajduje się to, co godne jest, naszym zdaniem, szczególnej uwagi."

Po ośmiu latach liczba zamieszczanych w magazynie płyt wzrosła do czterech (a właściwie trzech, bo ta jedna to z okazji urodzin). Wówczas nawet się nam nie śniło, że na rynku pojawią się gry tak zaawansowane technologicznie i efektowne wizualnie jak dziś. A nasze pełne wersje? Bah! Kto wtedy marzył o pełnych wersjach?

A propos... Przy tej okazji zdradzimy Wam małą firmową tajemnicę - **nad numerami kwietniowymi wisi jakieś fatum**. Od kilku lat nigdy nie udało się nam w 100% zrealizować planów odnośnie zawartości Cover CD tych numerów, tzn. zamieścić te gry w pełnych wersjach, jakie zaplanowaliśmy. Nie inaczej jest i w tym roku. Zamierzaliśmy dać *BloodRayne'a* - i oto jest. A *SWAT 3*... to na pewno dobra pełna wersja - mimo to nie ukrywamy, że zamiast niego miało być coś DUŻO lepszego.

A co? O tym przekonacie się już w nr 06/04 - sprawy bowiem potoczyły się tak, że tytuł ten będzie można opublikować dopiero w tym miesiącu. Ale za to ze stuprocentową pewnością powiadamiamy, że **w setnym numerze CDA zaproponujemy DWA GIGAHITY**. Poza tym nie wydaje się nam, by kwietniowy zestaw *full wersji* miał kogokolwiek rozczarować. (No, może poza tymi, którzy - to optymiści niepoprawni - oczekiwali czegoś w rodzaju *Deus Ex + Half-Life + Diablo 2*. Oczywiście taka wiara w nasze możliwości pochlebia nam, ale cóż zrobić - gwiazdki z nieba nie sięgniemy, mimo najszczerszych chęci.)

Dość już jednak na temat CD - wypadałoby też skreślić parę słów o reszcie zawartości pisma, żeby nie mówiono, że tylko cedekami CDA stoi. W aktualnym numerze NIE znajdziecie kilku stałych kącików, takich jak FPP Zone, Linux Games, Tawerna RPG. W ich miejsce pojawią się teksty, ogólnie mówiąc, urodzinowo-primaaprilisowe (z tej też okazji **dwukrotnie powiększyliśmy dział Na Luzie**). Jeśli komuś artykułów redakcyjno-kuchenno-zakulisowych wyda się za mało, uspokajamy, że za dwa miesiące ukaże się przecież **setny CDA** - i takim właśnie tematom również poświęcimy w nim sporo uwagi. (Tak między nami, urodziny są co rok, a 100-tny numer pisma wydaje się tylko raz. Sami chyba rozumiecie, że tym samym tegoroczne wydanie urodzinowe pozostaje nieco w cieniu tego setnego i to, co zobaczycie tutaj, to raczej preludium do numeru czerwcowego.)

Warto też zwrócić uwagę na Temat Numeru - **nasz wysłannik (jako jeden z nielicznych zaproszonych) dostąpił zaszczytu i pastwił się nad grą *S.T.A.L.K.E.R.*** - tworzoną na Ukrainie. Tak na marginesie Wschód generalnie przestaje być traktowany na Zachodzie jako miejsce, w którym wąsaci i nieogoleni faceci chleją wódkę ze szklanek i porozumiewają się w jakimś dziwacznym narzeczu. Widzą za to miejsce, w którym żyją utalentowani twórcy i powstają naprawdę świetne gry. Miejmy nadzieję, że i Polacy dołożą wkrótce cegiełkę do takiego wizerunku Wschodu (ops, Europy Centralnej).

Aha - i nie zmierzamy trąbić (choć pora ku temu odpowiednia) o modnych tematach „Polska w Unii" i „powrót do Europy". **Aby do Europy wrócić, najpierw należałoby z niej wyjść, zaś Polska - odkąd tylko powstała, zawsze w Europie była.** A w kwestii tego, co nam Unia ze sobą przyniesie, zdajmy się na czas. Na pewno nie będzie ani tak, jak marzą optymiści, ani też tak, jak kraczą rodzime Kasandry spod znaku „piątego rozbioru". Raczej będzie zwyczajnie - po polsku, czyli ani tak, ani siak. Trochę do przodu, trochę w bok i „jakoś to będzie". Zresztą o skutkach wstąpienia Polski do Unii porozmawiamy szerzej we wstępniaku do CDA z numerem... 250. (*) :)

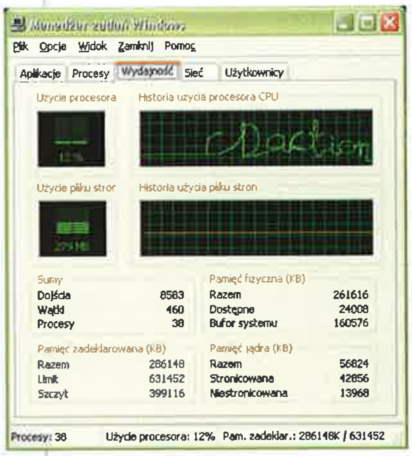
„Serdecznie zapraszamy do współredagowania CD-Action oraz nadsyłania wszelakiego rodzaju uwag pod naszym adresem."

Przez te lata mnóstwo rzeczy się w CDA zmieniło. Ale nie to, o czym traktuje powyższy cytat. Nadal, stale i wciąż oczekujemy waszych uwag, sugestii, propozycji, podpowiedzi i rzeczowej krytyki. (Chwalić nie musicie - sam fakt, że kupujecie CDA, jest dla nas pochwałą.) Bo, i owszem, CDA tworzymy MY - ale dla WAS. I o tym nigdy nie zapominamy.

Miłej lektury

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) pewnego chińskiego naukowca zapytano o to, jaki wpływ na filozofię europejską miało zburzenie Bastylii - i ogólnie Rewolucja Francuska? Chińczyk się skrzywił (obywatel kraju, którego historia liczy sobie 5000 lat) i powiedział „za wcześnie o tym mówić. Poczekajmy jeszcze z 300 lat". Tylko pozazdrościć takiego dystansu do rzeczywistości.



Do wygrania!!!

Ekwipunek stalkera - str. 048
10 gier CMR 04 - str. 035
50 gier (do wyboru!) - str. 125

Nr 99 [5/04] ukaże się w kioskach po 18.04.2004!

www.cdaction.com.pl
Kwiecień 04/2004 (98)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dział reklamy Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak, tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Public Relations, Promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

NAKŁAD KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

NADZORCA SAMOCHODÓW
SPORTOWYCH ROBBIEGO WILLIAMSA
Lee
BEHIND THE SCENES
SINCE 1889
WWW.LEE.COM Za kulisami od 1889 roku

Spis treści

Wstępniak ... 004
Zawartość Cover CD ... 008
Kalejdoskop ... 016

ZAPOWIEDZI

Beyond Divinity ... 034
Blitzkrieg 2 ... 038
BloodRayne 2 ... 036
Driv3r ... 042
Manhunt ... 032
Silent Storm: Sentinels ... 026
Starmageddon 2: Project... ... 024
Xpand Rally ... 028

TEMAT NUMERU

S.T.A.L.K.E.R. ... 048

RECENZJE

Airstrike 3D ... 087
Chicago 1930 ... 080
Colin McRae Rally 04 ... 076
Delta Force: BHD - Team Sabre ... 066
Deus Ex: IW ... 075
Enigma: Rising Tide ... 104
Eskadra Orłów ... 090
Fame Academy ... 098
Gladiator: Sword of Vengeance ... 102
GymSim ... 096
Hobbit (The) ... 068
Jetfighter 5 ... 100
Kelly Slater's Pro Surfer... ... 092
Pacific Warriors 2 ... 090
Schizm 2 ... 084
SpellForce ... 062
Urban Soccer ... 070
Vietcong: Fist Alpha ... 082
X2: The Threat ... 072

URODZINY CDA

8 czakramów redakcji ... 122
Jak powstaje tekst? ... 124
O redakcji słów kilka ... 120
Pod obstrzałem - Allor ... 118

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać 4 ... 126

HARDWARE

ASUS S5N ... 134
Creative WebCam NX Ultra ... 135
Kinyo VS-500R i Creative Inspire T5400 ... 138
Labtec Internet Keyboard ... 137
Manta Dragon ... 133

NEWSY ... 126
Philips PSA 256/Benq Joybee 120/
Yamada Astra Stick/MSI MegaStick 256 ... 130
Samsung SGH-E700 ... 134
Samsung SyncMaster 174T
i EIZO FlexScan L550 ... 132
Sapphire i ASUS (Radeon 9600XT) ... 136

INNE

Action Redaction ... 142
Gamewalker ... 056
Gra roku 2003 - wyniki ... 040
Instrukcje do gier ... 111
Kaszanka Zone ... 106
Na Luzie ... 114
O grach inaczej ... 108
Prenumerata ... 140
Tipsy ... 141
VETO ... 107

INDEKS GIER

Airstrike 3D ... 087
Beyond Divinity ... 034
Blitzkrieg 2 ... 038
BloodRayne 2 ... 036
Breed ... 046
Chicago 1930 ... 080
Colin McRae Rally 04 ... 076
Delta Force: BHD - Team Sabre ... 066
Deus Ex: IW ... 075
Driv3r ... 042
Enigma: Rising Tide ... 104
Eskadra Orłów ... 090
Fame Academy ... 098
Gladiator: Sword of Vengeance ... 102
GymSim ... 096
Hobbit (The) ... 068
Jetfighter 5 ... 100
Kelly Slater's Pro Sufer ... 092
Manhunt ... 032
Pacific Warrior 2 ... 090
S.T.A.L.K.E.R. ... 048
Schizm 2 ... 084
Silent Storm: Sentinels ... 026
SpellForce ... 062
Starmageddon 2: Project ... 024
Urban Soccer ... 070
Vietcong: Fist Alpha ... 082
X2: The Threat ... 072
Xpand Rally ... 028

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Avantis 83; Cenega 45, 55, 88, 89; CD Projekt 1, 2, 3, 14, 15, 17, 19, 27, 39, 40, 41; Electronic Arts 21; Exe 146, 147; Hyper 129; Imperatory 123; Kawaii 25; Kingmax 67; LEE 5; Licomp Empik Multimedia 29; Media Markt 22, 23; MSI 37; Multimedia Vision 133, 135, 137; NEC 148; Play 30, 31; Reebok 7; Samsung 10, 11, 13; Wapster 139

HITY NUMERU

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

Wygląda na to, że do wyścigu o miano najlepszego FPS roku 2004 dołącza kolejna gra. Nasz wysłannik udał się na Ukrainę – w okolice Czarnobyla, po to, by sprawdzić, czy to, co mówią, i piszą, o grze – jest prawdą. I co się okazało...?

48

SpellForce

Gier RTS pojawiło się już mnóstwo. cRPG też jest bez liku (a nawet z Roguelike). :) Zatem nic dziwnego, że czasem się ze sobą krzyżują. Zwykle jednak potomstwo jest bardziej cherlawe od rodziców. Wszelako trafiają się zdumiewające odstępstwa od tej reguły – rodzi się potężny mutant...

62

Colin McRae Rally 04

Na razie najnowszy Colin jest najlepszą samochodówką na PC (co nie znaczy, że bez błędów). Jednak za sobą czuje już gorący oddech konkurencji... ten wyścig zapowiada się fascynująco.

76

92

Czyli taki THPS na desce surfingowej. Ci, co spróbowali (z jednym wyjątkiem – patrz GW) – byli grą wręcz zachwyceni. Tak jej grywalnością, jak i oprawą graficzną.

NAJLEPSI W
NFL
GRAJĄ
W REEBOKU.
POKONAJ SIEBIE
Reebok

W SKRÓCIE>>

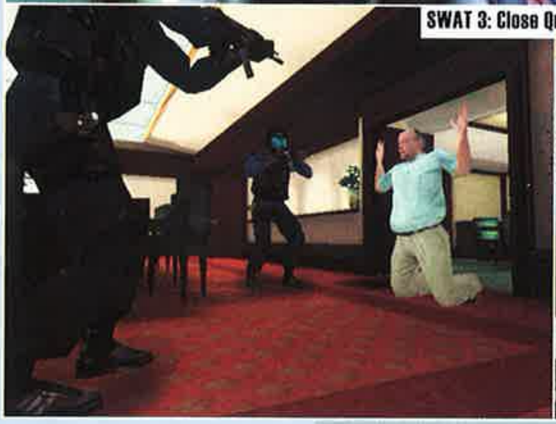
PEŁNE WERSJE

BloodRayne

Gatunek: TPP/akcja
Seksowna półwampirzyca kontra wredni naziści. Ciut perwersyjne, ale naprawdę wciąga. No i gra jest całkiem jeszcze nowa - premiera niecały rok temu.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Gatunek: FPS/sim
Symulator antyterrorystycznej jednostki policyjnej.



SWAT 3: Close Quarters Battle

DEMA

- Airstrike 3D
- Castle Strike DVD
- Chicago 1930 DVD
- Colin McRae Rally 04
- Enigma: Rising Tide PL
- Fame Academy DVD
- Fast Lanes Bowling
- Hidden & Dangerous 2 DVD
- Hobbit The DVD
- Kelly Slater's Pro Surfer
- Pacific Warrior 2 DVD
- S.U.A.V.E.
- Unreal Tournament 2004

BONUSY

- Action Mag
- Adventure Zone
- Broken Sword 3 solucja
- Bonus 1 i 2
- DVD Bonus DVD
- Emu Kouncik
- Esensja
- FPP MegaZin
- FAQ
- Instrukcja i okładka BloodRayne
- Instrukcja i okładka SWAT 3 CQB
- Konsole Zone
- Magazyn Komiksu
- MP3 Zone
- RTS Areo
- SportCenter
- Speed Zone
- Strefa WWW
- Tawerna RPG

Wizard & Warriors
Masz problem z wyjściem z miasta albo użyciem jakichś przedmiotów - patrz str. 18

DODATKI DO GIER

- Call of Duty Heat of Battle DVD
- Championship Manager 03/04 Robson update 1.1 DVD
- Jedi Academy bonus map DVD
- Neverwinter Nights: Dreamcatcher DVD
- Neverwinter Nights: Shadowlords DVD

PATCHE

- C&C: Generals Zero Hour PL 1.01 DVD
- Call of Duty 1.2
- Call of Duty ATI DVD Fix 7-96-012324e
- Chicago 1.1 DVD
- Combat Mission: AK 1.01 DVD
- Hidden & Dangerous 1.02 DVD
- Hidden & Dangerous 1.04 DVD
- Homeworld 2 1.10 - 1.11 DVD
- Jak rozpętałem II wojnę... 1.2
- Lock On 1.01 DVD
- MoH_ Breakthrough 2.40 DVD
- NFSU v.4
- Pro Evolution Soccer 1.102 DVD
- Spellforce 1.03 DVD
- Spellforce 1.05 DVD
- Star Wars: KotOR 1.01 DVD
- Star Wars: KotOR 1.02 DVD
- Vietcong 1.41 DVD
- Warcraft 3 FT En 1.13 DVD
- Warcraft 3 FT PL 1.13 DVD
- Warcraft 3 FT PL 1.14b DVD

TRAILERY

- BloodRayne 2 DVD
- FireFighter DVD
- FSW DVD
- Kombat DVD
- Jack the Ripper
- Power of Law DVD
- PsiOps DVD
- Psychotoxic DVD
- Richard Burns Rally DVD
- Spellforce
- Xpand Rally DVD

UŻYTKI

- Alfa Clock 1.60 DVD
- EIcons 4.15 DVD
- Eudora 6.03 DVD
- FDD Show 0.4.6
- Mouse Meter 1.41
- Power Crypt 2000 4.4 DVD
- Super Utilities 1.9 DVD
- Total Commander 6.01
- Tweak XP Pro 3.0.1 DVD
- VirtualDub 1.5.10
- WM9 Codecs
- Zone Alarm 4.5 DVD

INFO

Redakcja informuje, że:
- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 02.03.2004, Norton Antivirus 2001 (baza z dn. 01.03.2004). Wirusów nie!!
- wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww menu i uruchamiają na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

Miłej zabawy!

Uwaga! Niektóre z programów antywirusowych sygnalizują, że w trainerze do Vietcong Fist Alpha (Bonus 2/Trainers) MOŻE znajdować się wirus. Zdaniem naszych ekspertów program jest CZYSTY i można śmiało go używać. Jeśli jednak macie obawy - po prostu go nie uruchamiajcie po rozpakowaniu Bonusa 2 - w tym momencie nie ma ŻADNEJ możliwości infekcji.

Przypominamy że [ikona] oznacza grę/program w pełnej wersji.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka: G. Kawka

Gatunek: TPP/akcja
Wymagania: PIII 733, 128 MB RAM, Win 98/2000/XP, akcelerator 64 MB GeForce2/Radeon
Recenzja w CDA: 07/2003
Ocena: 9
Średnia ocena gry w Internecie: 77%

BloodRayne

Fragmenty recenzji

Piękna wampirzyca, naziści, potwory, wspaniałe walki i hektolitry krwi. Tak najkrócej można by opisać wrażenia, jakie towarzyszą obcowaniu z BloodRayne'em.

Na pierwszy rzut oka, kiedy się patrzy na obrazki, może się wydać, że mamy do czynienia z klonem *Tomb Raidera* w klimacie *Return To Castle Wolfenstein*. Jednak gdy przyjrzeć się grze bliżej, okaże się, że jest to coś więcej. Dużo więcej. Głównie z powodu wampirycznych umiejętności jej bohaterki. BloodRayne porusza się kila razy szybciej niż przeciętny człowiek, doskonale widzi w nocy, a także dysponuje umiejętnością slow time, czyli a la bullet time. Umiejętności te, w połączeniu z orężem, jakim włada, czynią z Rayne maszynę do zabijania. Ulubioną bronią czerwonowłosej piękności są dwa bardzo długie ostrza zamocowane na przedramieniach. Na wyposażeniu ma ona również coś w rodzaju harpuna, którym przyciąga ofiary do siebie.

Oprócz tego BloodRayne znakomicie sobie radzi z konwencjonalnymi zabawkami, jak chociażby pistoletem maszynowym, rewolwerem, granatami czy mauzerem. Jakby tego było mało, nasza piękna agentka wypija swym ofiarom krew. Ciepła i świeża posoka w dużej ilości powoduje, że BloodRayne wpada w stan nazwany Bloodlust. Kiedy w nim jest zadaje większe obrażenia, a po wypiciu jeszcze większej ilości krwi wpada w Bloodrage. Wówczas chyba nikt nie ma szans w starciu z Rayne.

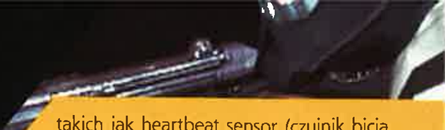
To, co potrafi ta krótkowłosa, choć długozębna, pani - bije wszystko, co do tej pory pokazały Larwa Kroft, Rinn czy Kate Archer razem wzięte. Grawitacja to dla niej słowo obce lub pozbawione znaczenia. Maszynka do zabijania - to świetne określenie boskiej pani Archer, ale do BloodRayne pasuje bardziej chyba „automat do wypruwania trzewi i dekapitacji".

Przy okazji warto tu wspomnieć, że gra jest klasyczną „sieczką", w której chodzi o wyrżnięcie wszystkiego, co napotkamy na drodze. Zero szukania jakichś badziewnych dźwigni czy rozwiązywania porąbanych zagadek.

Grafika powstała na silniku nazwanym Infernal Engine, a zespół programistów tworzą ludzie odpowiedzialni za *Nocturne'a*, *4x4 EVO* oraz *Fly*. Jeśli pamiętacie tę pierwszą grę, pewnie przypominacie sobie, że panowie ci znakomicie sobie radzą z klimatami horrorów. Graficy umieścili piękne lokacje w niemieckim zamczysku opanowanym przez wampiry - na bagnach Luizjany, oraz w przerażających świątyniach gdzieś w dżungli argentyńskiej. Każdy z tych trzech światów wygląda całkowicie inaczej i tam innych przeciwników Rayne spotka.

Dodatkową zaletą silnika Infernal jest bardzo dobry system kamer nazwany Camera FX. Dzięki niemu w „momentach gorących" automatycznie włącza się tryb zwalniający grę i możemy podziwiać wybuchy czy też odpadające kończyny.

Wampiry wszystkich krajów, łączcie się!



SWAT 3: Close Quarters Battle

PEŁNA WERSJA

Gatunek: FPS/sim
Recenzja: CDA 02/2002
Ocena: 8
Średnia ocena gry w Internecie: 84%
Multiplayer: NIE
Minimalne wymagania: P300, 32 MB RAM, akcelerator

Fragmenty recenzji

Zacznijmy od tego, co najbardziej oczywiste. SWAT jest jednostką policyjną, której dewiza brzmi „służyć i chronić”. Oznacza to, że nie mamy licencji na zabijanie (shoot to kill), jak to miało miejsce w *Rainbow 6*. Wymusza to o wiele bardziej ostrożne działanie. Nie możemy już grzać na lewo i prawo do wszystkiego, co się rusza. Naszym zadaniem nie jest wystrzelanie wszystkich przeciwników, lecz ich aresztowanie.

Musimy zmusić wroga do poddania się. Najpierw krzyknąć (...policja, nie ruszaj się! - zupełnie tak, jakbyśmy tego nie mieli wypisanego na kamizelce. Cóż, kto oglądał *Leona Zawodowca*, wie, że w tej branży analfabeci też się zdarzają. :)

Następnie jeśli ten ostatni uklęknie i rzuci broń, czas zabrać się do (s)kucia. Należy pamiętać, że strona przeciwna nie jest skrępowana (jeszcze) regulaminem i w każdej chwili może pociągnąć za spust, wysyłając nas tym samym do krainy wiecznych łowów.

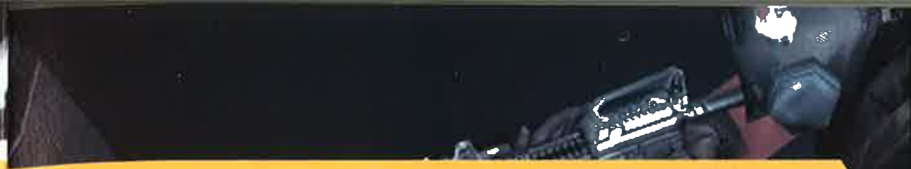
Miejscem akcji tradycyjnie już jest Los Angeles. Tym razem w „mieście aniołów” odbywać się będzie konferencja pokojowa, na którą przybyli przedstawiciele państw z całego świata. Oczywiście wielu ugrupowaniom terrorystycznym zależy na sparaliżowaniu toku obrad, więc chłopcy w kominiarkach będą mieli pełne ręce roboty. Do tego dochodzą jeszcze codzienne zadania, takie jak aresztowania czy też uwalnianie zakładników z rąk gotowych na wszystko porywaczy. Wszystkie te atrakcje czekają na nas w misjach rozgrywanych pojedynczo lub w kampanii. Szkoda tylko, że nie ma już możliwości rozgrywania jej po stronie terrorystów. Przed rozpoczęciem każdej misji możemy mniej lub bardziej dokładnie zapoznać się z wyglądem pomieszczeń, życiorysami i fizjonomiami zakładników oraz terrorystów czy innymi okolicznościami mogącymi ułatwić zadanie. Radzę dokładnie przestudiować wszystkie zdjęcia tak, aby potem mieć pewność, do kogo się strzela.

SWAT nie dysponuje aż tak drogim sprzętem jak jednostka Rainbow, a o cackach takich jak heartbeat sensor (czujnik bicia serca) można tylko pomarzyć. I dobrze! Rozgrywka staje się przez to bardziej taktyczna i więcej zależy od ustawienia naszych. Nigdy nie wiadomo, co czai się za rogiem. Szczerze mówiąc, to wyżej wspomniany już sensor psuł co po niektórym zabawę w *Rainbow Six*. Tutaj, w jego zastępstwie mamy urządzenie określone jako „lusterko”, a które - tak na chłopski rozum - wygląda jak skrzyżowanie światłowodu z pistoletem. Instrument ten pozwala na wyglądanie zza węgła czy przez szparę w drzwiach. Jego działanie ma o wiele bardziej ograniczony zasięg w stosunku do czujnika impulsów elektromagnetycznych - który, jak pamiętamy z „tęczy sześć” - działał także przez ściany.

Arsenał także może się wydać skromny osobie, która zasmakowała chociażby w znakomitym *Rogue Spear*. Zapewniam jednak, że zostało to podyktowane dbałością o realizm. Po prostu policja nie dysponuje takimi pukawkami jak międzynarodowa brygada antyterrorystyczna. Gwarantuję, że zbrojownia jest

REKLAMA REKLAMA

REKLAMA REKLAMA



zupełnie wystarczająca. Na wprawnego użytkownika czekają shotgun, MP5, MP5 SD (z tłumikiem), karabinek szturmowy M4 oraz nieśmiertelny colt. Każda z broni wyposażona jest w zgrabną latareczkę, która emituje zwarty snop światła w kierunku, w którym celujemy.

Dużo dobrego można stwierdzić o inteligencji naszych towarzyszy. Poruszają się oni z pomyślunkiem. Sami zadbają o spenetrowanie i zabezpieczenie skrytek, szaf, ciemnych kątów i zakamarków. Po wejściu do pokoju sypialnego, zamiast stać bezczynnie, sami sprawdzą, czy ktoś nie ukrywa się za parawanem. Kiedy zacznie się strzelanina, przybiegną na pomoc lub by sprawdzić, co się stało. W sytuacji kryzysowej sami podejmą decyzję o szybkim działaniu. Niestety nie udało się uniknąć kilku potknięć, lecz te są zrozumiałe ze względu na złożoność symulacji. I tak nasi ludzie często poruszają się sztucznie, przepychają się wzajemnie w wąskich przejściach. Niekiedy także nie zauważają wroga, który właśnie wtargnął do pomieszczenia, tylko gapią się w sufit.

Przyznam szczerze, że gra przykuwa do monitora i mimo niedociągnięć, zatrzymała mnie dłużej od wytęsknionego *Rogue Spear*.

Unreal Tournament 2004

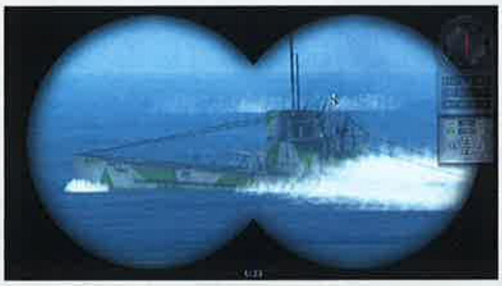
Kolejne wcielenie słynnego onlineowego shootera. Naturalnie można też zagrać z botami. W stosunku do wersji z 2003 r. - można też używać pojazdów i chyba „podpicowano" grafikę. Demo zawiera 5 map (AS-Convoy, ONS-Torlan, DM-Rankin, CTF-BridgeOfFate, BR-Colossus) i 6 trybów gry (Assault, Onslaught, Deathmatch, Capture The Flag, Team Deathmatch, Bombing Run). 428 MB na HDD.

Gatunek FPS
Wymagania P3 1 GHz, 128 MB RAM, akce-

REKLAMA REKLAMA REKLAMA

REKLAMA REKLAMA REKLAMA

Enigma: Rising Tide PL



Symulator łodzi podwodnej i korwety, osadzony w realiach II wojny światowej. W demie (spolszczonym) jesteśmy Amerykanami. Można się bawić w klasyczną symulację (dowodzenia), troszkę też sobie „uarcadowić" grę, samodzielnie prowadząc ogień np. licznych z działek plot. i nie tylko. Naprawdę fajne! Do wyboru dwie misje: jedna dla łodzi, druga dla korwety. 122 MB na HDD.

Aby uzyskać bardziej szczegółową pomoc, zajrzyj do podręcznika z instrukcją znajdującego się w katalogu Enigmy. Napisana w formie FAQ-u i dokładnie wyjaśnia tajemnice sterowania okrętem, użycia lornetek i korzystania z uzbrojenia.

UWAGA!
Niektóre systemy operacyjne i kombinacje sprzętu mogą powodować pewne zgrzyty w przypadku innych rozdzielczości niż 800 x 600. Jeśli zauważysz takie objawy podczas opuszczania gry - wówczas ustaw rozdzielczość na 800 x 600 na Ekranie Preferencji.

Gatunek symulator
Wymagania P III 750, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/00/NT4/XP, Direct X 8.1

The Hobbit

IMO nieco rozczarowująca „ekranizacja" książki Tolkiena. Wiem, że Hobbit to w sumie bajeczka - ale chyba twórcy gry nieco przegięli z bajkowością otoczenia i „arkadyzacją" samej gry. Zresztą to już ocenicie samodzielnie. Wcielamy się w Bilbo Bagginsa (tak - tego, który znalazł Jedyny Pierścień) i ciachamy wszystko oraz wszystkich równo za pomocą Żądełka (choć nie tylko). Demo zawiera trzy epizody dziejące się podczas wędrówki przez Mirkwood Forest. 272 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.

Uwaga!
Demo odpala się bezpośrednio z DVD. Jeśli chcesz robić save, musisz "ręcznie" przekopiować je na HDD.

DVD
Gatunek arcade/TPP
Wymagania PIII 450, 128 MB RAM, Win98/Me/2K/XP

Chicago 1930

Wyobraź sobie grę *Commandos* przeniesioną w realia lat 30 XX Ameryki, w której mafia i policja toczą niewypowiedzianą nigdy oficjalnie wojnę. Możesz opowiedzieć się po jednej ze stron i poprowadzić ludzi do walki o władzę oraz wpływy albo prawo i porządek. Więcej o grze w tym numerze CDA. 290 MB na HDD.

DVD

Gatunek **sim/RTS/akcja**
Wymagania **P300, 64 MB RAM, Win98/Me/2K/XP**

Airstrike 3D

Zręcznościówka + nawalanka - lecimy helikopterem (dwa do wyboru) i rozwalamy wszystko, co się rusza. Ot, taki relaksator -nie wymaga myślenia, wystarczy refleks. 51 MB na HDD. Recenzja w tym numerze CDA.

Gatunek **arcade/akcja**
Wymagania **P 300, 64 MB RAM, karta grafiki 8 MB, Win 95/98/Me/NT4/2000/XP**

Pacific Warrior 2

Zręcznościowa symulacja walk myśliwców/bombowców z II wojny światowej nad Pacyfikiem. Całkiem niezłe, muszę przyznać. Demo zajmuje ok. 220 MB, oferuje dwie misje Amerykanami + tutorial. Do wyboru Hellcat (myśliwiec) i Dauntless (bombowiec). Więcej o grze w tym numerze CDA

DVD

Gatunek **arcade/symulator**
Wymagania **P2 500, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB**

Kelly Slater's Pro Surfer

W skrócie to coś jak *Tony Hawk's* - ale na wodzie i niewątpliwie z lepszą grafiką. Demo zajmuje 130 MB. 3 surferów do wyboru, 1 trasa + tutorial. Recenzja w tym CDA.

Klawiszologia
Przyspiesz - kursor w górę
Zwolnij - kursor w dół
Lewo/prawo - kursory
Skok - KN2
Kamera - KN7
Widok wsteczny - KN9
Floater - KN 8
Grab Turns - KN 6
Carve/Snaps - KN 4
Cash In Combo - KN 0
Spin Left - Delete
Spin Right - PageDown

UWAGA!
KN - Klawiatura Numeryczna

Nie tłumaczyłem nazw rozmaitych trików, bo nie znam surferskiej terminologii i nie chciałem walnąć jakiegoś babola.

DVD

Gatunek **sportowa/akcja**
Wymagania **P3 800, 256 MB RAM, GeF2 lub więcej (z T&L), Win 98/ME/2000/XP**

Fast Lanes Bowling

Po prostu zbijamy kręgle, odpowiednio dobierając kulę, rotację, tor rzutu itd.
Nic specjalnie powalającego - ale nie pamiętam, by kiedyś wcześniej pojawiła się gra, która symuluje kręgle, więc... Demo zajmuje 47 MB na HDD, oferuje 2 tory (w tym jeden na statku pirackim). W tym CDA recenzja gry.

Gatunek **symulator kręgielni**
Wymagania **P400, 64 MB RAM, akcelerator**

S.U.A.V.E.

Taka prosta nawalanka. Sterujemy czymś w rodzaju małego czołgu, uzbrojonego w działko (drugą broń należy sobie znaleźć - od shotguna po rakietę z głowicą nuklearną). Nic nadzwyczajnego - ale jak na 5 MB, które DEMO zajmuje na HDD, uważam, że warto, bo jest tam sporo emocji i ciekawych smaczków (np. coś w rodzaju bullet time'u).

Gatunek **arcade/akcja**
Wymagania **P 500, akcelerator 32 MB, Win9x+**

Fame Academy

Skrzyżowanie idei The Sims z... Idolem. Sterujesz gwiazdką (sam ją możesz wykreować, łącznie z wielkością biustu - jeśli wybierzesz dziewczynę), która wygrała coś w rodzaju polsatowskiego *Idola* i teraz musi się przygotować do bycia prawdziwą gwiazdą - od nauki śpiewu począwszy. W tym celu stawiasz dom, zakupujesz wyposażenie, wynajmujesz fachowców itp., itd. Więcej o grze - w tym numerze CDA. 168 MB na HDD.

DVD

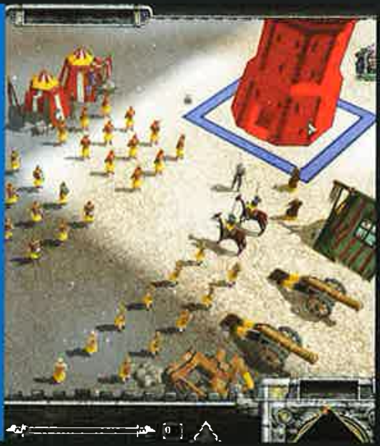
Gatunek **simsopodobna**
Wymagania **P 2 500, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB**

Castle Strike

To coś troszkę jakby *Stronghold*, trochę cykl *Total War*, czyli osadzona w umownym średniowieczu/renesansie gra, w której dowodzimy sporymi armiami i zdobywamy (i budujemy) zamki itd. Demo zawiera dwa levele (w tym tutorial). 170 MB na HDD.

DVD

Gatunek **RTS/sim**
Wymagania **P3 700, 128 MB RAM, akcelerator 64 MB, Win 9x/00/XP/Me**

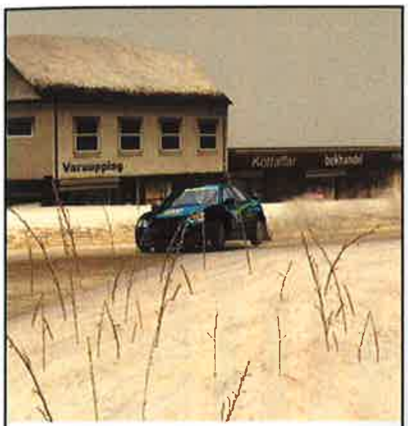


Hidden & Dangerous 2

Coś dla tych, którzy kochają *Medal of Honor* i *Call of Duty*. Jednak uwaga - tu naprawdę dowodzimy grupką komandosów, nie wystarczy strzelać! Trzeba myśleć, planować, wykorzystywać działanie w zespole. Samą brawurą i celnym okiem niewiele zdziałacie. Recenzja była zresztą niedawno w CDA. Demo zajmuje 220 MB na HDD, zawiera jedną misję dla trybu single Operation Overlord - Blade Dancer - walka w zrujnowanym mieście, snajperzy itd., oraz dwie mapy dla trybu multi.

DVD

Gatunek **FPS/sim**
Wymagania **P3 1 GHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win98/Me/2K/XP**



Colin McRae Rally 04

I cóż - Colin po raz czwarty - i chyba najlepszy w historii. To naturalnie moja opinia... ale grało mi się naprawdę przyjemnie. Citroen Xsara, trzy trasy: USA (North Catamount), Japonia (Yuzawa) i Finlandia (Anttola). Recenzja - w tym numerze CDA.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Spacja	- hamulec ręczny
V/B	- zmiana biegów
1	- zmiana kamery

Gatunek **samochodówka**
Wymagania **P3 750, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/Me/2K/XP**

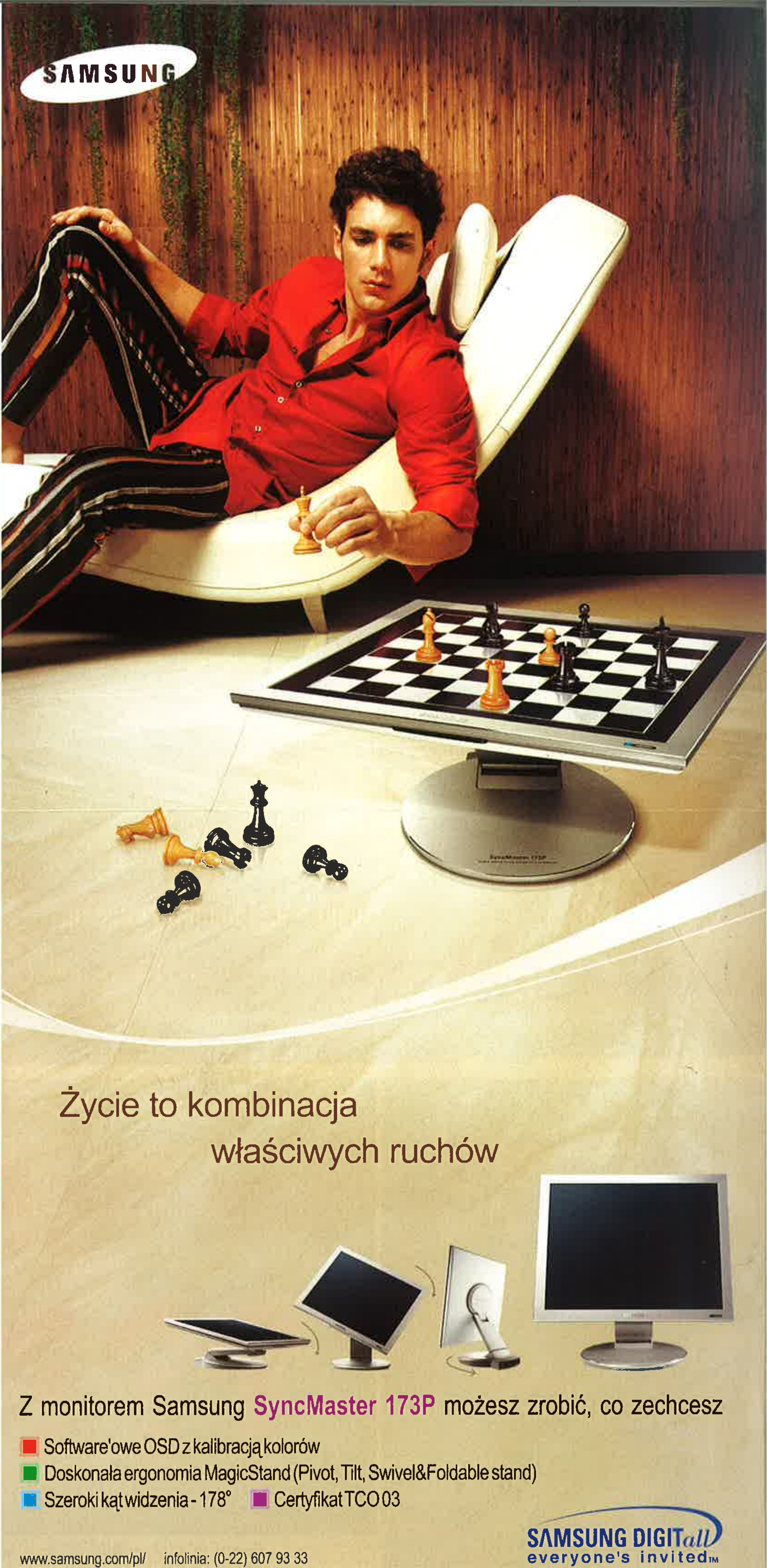
Wizards & Warriors - problem?!

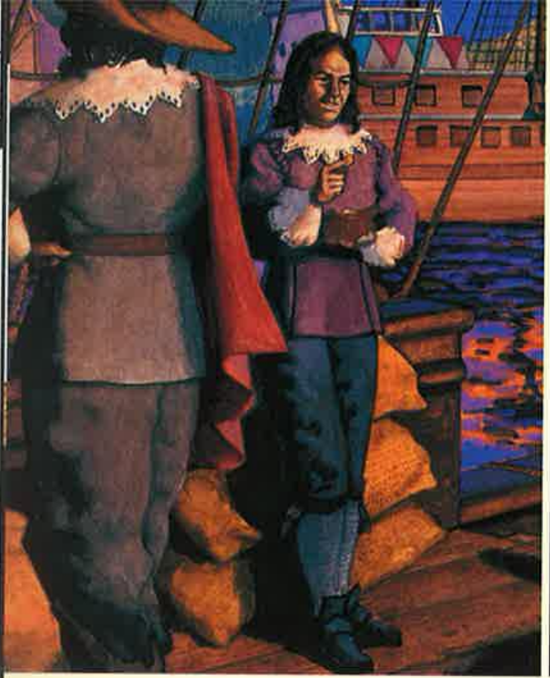
Nie możesz na komputerze wybrać niektórych obiektów w miastach? Spokojnie - już mamy na to na radę!

Opisano tutaj krok po kroku, jak rozwiązać problem z klikaniem niektórych obiektów w miastach w Wizards and Warriors, pojawiających się w przypadku niektórych konfiguracji:

1) Zajrzyj do Cover CD/DVD w tym numerze i w katalogu UŻYTKI znajdź plik: **Virtual Dub**.
2) Uruchom go.
3) Kliknij File/Open video file.
4) Wybierz folder, w którym została zainstalowana gra, następnie folder: **Townavi**.
5) Znajduje się tam sześć plików: **townhub1, 2 i 3** oraz **townmsk1, 2 i 3**.
6) Wybierz: **townmsk1**.
7) Kliknij File/Save old format AVI.
8) KONIECZNIE zmień nazwę pliku (np. na **nowymsk1**).
9) Skasuj plik: **townmsk1** (najpierw lepiej go skopiować w razie niepowodzenia).
10) Zmień nazwę nowego pliku na: **townmsk1**.
11) Czynność tę powtórz z wszystkimi innymi plikami: **townmsk**(numer).
12) Jeżeli to nie pomoże, czynność tę wykonaj również z plikami: **townhub**(numer).

[YaPcOcK alias POPOK alias Jacek W.]





JUŻ ZA MIESIĄC...

Raz jeszcze Wielki Konkurs Mistrzowie eXtra Klasyki

Raz jeszcze setki nagród do wygrania

Nadal nagroda gwarantowana dla każdego

Tylko teraz jeszcze większy
wybór nagród gwarantowanych
i jeszcze łatwiej o nagrodę

CDPROJEKT HYPER

Rewelacyjne nagrody gwarantowane
czekają na Ciebie - możesz mieć każdą z nich!

Konkurs Mistrzowie eXtra Klasyki rozpoczyna się 15 kwietnia

JUŻ ZA MIESIĄC...

nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Raz jeszcze nowe,
doskonałe gry w serii Nowa eXtra Klasyka

Raz jeszcze tylko najlepsze, starannie wybrane tytuły

Nadal każda gra tylko 19,99 PLN – niezależnie od liczby płyt

Tylko teraz kupujesz – wygrywasz;
bez dodatkowych pytań, bez losowania!

W serii Nowa eXtra Klasyka wkrótce znajdziesz
6 nowych, doskonałych gier!

W sklepach już od 15 kwietnia!

UT2004 w Polsce

Zbliżająca się wielkimi krokami premiera kolejnej odsłony jednego z najpopularniejszych (a w chwili obecnej także najbardziej zaawansowanych technologicznie) sieciowych shooterów - *Unreal Tournament 2004* - u polskich graczy wywołuje umiarkowany entuzjazm. Bezpośrednim tego powodem jest obawa, że *UT2004* podzieli los poprzednika - *UT2003* - który w Polsce dostępny był wyłącznie jako import. Bez obaw jednak, drodzy fraggerzy - gdyż, jak informuje CD Projekt, ***Unreal Tournament 2004* ukaże się u nas równo ze światową premierą już pod koniec marca.** Gra zostanie wydana w oryginalnej, angielskiej wersji językowej (pudełko oraz instrukcja po polsku) na płycie DVD i w atrakcyjnej jak na tytuł tej klasy cenie 139,90 zł.

www.unrealtournament.com

Suffering PC

Ku naszemu sporemu zaskoczeniu Midway ujawnił plany **stworzenia także pecetowej wersji *The Suffering* – konsolowego survival horroru,** który pod względem „odjechania" odesłać ma w niepamięć konkurencyjny *Manhunt*. Więcej o *Cierpieniu* a la PC - wkrótce. Tymczasem tyle tylko, że bohaterem gry jest więzień z wyrokiem śmierci, a całość rozgrywa się w... więzieniu.

www.suffering.midway.com

Vietcong 2?

Wygląda na to, że niezbyt przychylne przyjęcie *Vietcongu* nie przeszkodziło jego twórcom - powiązanemu z twórcami *Mafii* Pterodon - w stworzeniu dodatku (recka w numerze) i co więcej - zaplanowaniu pełnoprawnego sequela gry! Więcej o Nowym *Vietcongu* - wkrótce.

www.pterodon.com

Das Reich 2005

Niemieckie Joylabs - a więc dawna Westka Entertainment, nieszczęśni twórcy niedoszłego *The Y-Project* - ujawniła pierwsze detale nt. nowego przedsięwzięcia zatytułowanego *Das Reich 2005*. Sama gra osadzona jest w świecie, w którym **Trzecia Rzesza wygrała drugą wojnę światową** i właściwie cała Europa (Germania) mówi po niemiecku - i zapowiada się na **coś w stylu *Deus Ex*.** Niestety wszystkim, co jak dotąd wiemy na pewno, jest to, że zadaniem alter ego gracza będzie wyplenienie zasiedziałego zła nazizmu.

Warto też dodać, że *Das Reich 2005* realizowana jest na bazie autorskiego engine'u, którego możliwości (m.in. pełne wykorzystanie funkcji DirectX9) prezentuje jedyny opublikowany obrazek.

www.joylabs.de/games.htm

Sword Of Dracula

Gier bazujących na komiksach ci u nas dostatek, ale i tę przyjmiemy. Tym chętniej, że mowa o first-person shooterze na motywach komiksu Sword of Dracula - wampirzego dzieła autora *X-Men & Spider-Man: Time's Arrow and Incredible Hulk: Abominations* - Jason Hendersona. Bohaterem gry będzie Veronica 'Ronnie' Van Helsing - szefowa ONZ-towskiej tajnej komórki do spraw paranormalnych. Niestety, o samej grze nie powiedziano nic, prócz dania obietnicy, że cechować ma ją rozmach równy temu z *Medal of Honor i Call of Duty*. Dzieło Critical Mass Interactive postaramy się przybliżyć już wkrótce.

www.criticalmassinteractive.com

Spooks Game

BBC Multimedia poinformowało o planach stworzenia gry na podstawie serialu *Spooks* - znanego także jako *MI-5*. Scenariusz gry opowiadającej o kontrintrydze agentów MI-5 wymierzonej w międzynarodowy kartel przestępczy pisany jest przez scenarzystę programu, sama gra zaś, jak się zdaje, przypominać będzie pokrewne *CSI: Crime Scene Investigation*.

www.bbcworldwide.com/multimedia/

MoH: PA – nowe i śliczne

Screenshoty naturalnie. Wyglądają tak, jakby twórcy gry wzięli sobie do serca uwagi graczy jakby zawiedzi-

onych ostatnim pecetowym *Breakthrough* i konsolowym *Rising Sun* - i rzeczywiście stworzyli godnego następcę *Frontline'a* i Allied Assault. Czego, tak nawiasem mówiąc - i wam, i sobie, życzymy.

www.eagames.com/official/moh/

Syndicate – remake?

SPOnG.com informuje, że „znaczna część Bullfroga - aktualnie EA odpowiedzialnego za *Sindicate'a* (hit 1993) **- tworzy jego remake na PlayStation 2, Xboxa i PC".** Ile jest prawdy w pogłoskach o *Sindicate* A.D. 2004, przekonamy się na pewno w trakcie majowych E3.

www.europe.ea.com

Armies of Exigo

Teamy deweloperskie wywodzące się z krajów dawnego bloku coraz śmielej poczynają sobie

Thief The Movie

W światku wyznawców serii *Thief* krążą wieści, że **Eidos zgodził się na ekranizację historii Garretta.** Co przy tym ważne, ewentualny film ma być kompletnie różny od, nie bójmy się tych

słów, amatorskich produkcji Uwe Bolla. Jego produkcją zajmie się Mark Gordon (*Szeregowiec Ryan, Patriota*), w roli głównej zaś wystąpić ma jakoby Tobey 'Spiderman' Maguire. Więcej o *Thief The Movie* zapewne po E3.

www.thief3.com

Catwoman The Game

I znów z dumą stwierdzamy, że nasi czytelnicy mogli wiedzieć wcześniej. Oto Electronic Arts potwierdziło własne zaangażowanie w projekcie stworzenia wirtualnej Catwoman - kuzynki filmowej Halle 'Catwoman'

Berry, która na ekrany trafi latem tego roku. Sama gra naturalnie nie będzie odbiegać znacząco od tego, do czego przyzwyczaiły nas „filmówki", niemniej - dla takiej kocicy gotów bym był grać nawet w *The Sims*.

www.eagames.com

CS-CZ w marcu!

Jak poinformowało Vivendi Universal Games, wraz z **końcem marca** nastąpi światowa premiera długo (zbyt długo) oczekiwanej gry akcji *Counter-Strike Condition Zero*. Co więcej, tytuł ten w tym samym czasie trafi również do polskich sklepów, a dostępny będzie w oryginalnej, angielskiej wersji językowej.

www.cs-conditionzero.com

SAGA
BALDUR'S GATE
UNIKALNA EDYCJA DVD
W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA!
Saga Baldur's Gate unikalna edycja DVD zawiera:
• grę Baldur's Gate
• dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy
• grę Baldur's Gate II
• dodatek Tron Bhaala
• ponad 200 str. drukowaną instrukcję
• bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, mapy, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową
SAGA
BALDUR'S GATE
UNIKALNA EDYCJA DVD
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
59.99 PLN
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
59.99 PLN
SAGA
FALLOUT
UNIKALNA EDYCJA DVD
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
59.99 PLN
SAGA
ICEWIND DALE
UNIKALNA EDYCJA DVD
SAGA Fallout
W sklepach od kwietnia
SAGA Icewind Dale
W sklepach od maja

DOOM 3 w kwietniu?

Krążą pogłoski, jakoby *DOOM 3* miał mieć premierę już w kwietniu! Naturalnie pozostają one niepotwierdzone ani przez twórców - id 'when it's done' Software, ani wydawcę – 'no comments' Activision. Są jednak dość prawdopodobne, choćby dlatego, że z tego, co pamiętam, sam John Carmack w ubiegłym roku twierdził, że „*DOOM 3* nie będzie grą trzech E3". Wyjaśniamy, że chodzi o majowe Electronic Entertainment Expo i że *DOOM 3* obecny był na nich już dwukrotnie - w roku 2002 i 2003. Naturalnie od ubiegłorocznej wypowiedzi zmienić się mogło wszystko, ale... hej, nam też wolno marzyć!

www.doom3.com

Mythica R.I.P.

Tu, bez zbędnej i niestosownej w takiej sytuacji retoryki - *Mythica* - jedna z najbardziej obiecujących online'owych role-playing - **nigdy nie ujrzy światła dziennego.** Rest in peace, *Mythico*!

www.mythica.com

Aura: Fate of the Ages

Nadzwyczaj aktywne ostatnimi czasy The Adventure Company przygarnęło kolejną bezpańską przygodówkę. Jest nią dzieło Streko-Graphics Inc., które w kronikach interaktywnej rozrywki zapisane zostanie pod A, tak jak *Aura: Fate of the Ages*. Ona sama - *Aura* - **zdaje się nieformalnym następcą *Mysta*** i jak tamten, oferuje 360-stopniową panoramę, interfejs typu point'n'click i całe dziesiątki zagadek logicznych. *Aura: Fate of the Ages* premierę mieć będzie w czerwcu.

www.adventurecompanygames.com/tac/aura/

Mortal Kombat 6
tylko konsole

Zdaje się, że nie mamy dobrych wieści dla tych wszystkich, którzy wciąż kojarzą Scorpiona i Kitarę. Są złe nie dlatego, że Midway nie planuje kolejnych gier *Mortal Kombat*. Są złe, bo choć planuje, to kolejne wcielenie tej legendarnej beat'em up zatytułowane *Deception* pojawić się ma - jak ubiegłoroczne *Deadly Alliance* - **wyłącznie na konsole.** I joypad im w oko. Obok - na zaostrzenie apetytu na PlayStation 2 lub Xboxa - screenshot podobno wprost z gry.

www.midway.com

na rynkach światowych. Kolejnym, który sięgnął szczytu - faktu bycia wydawanym przez Electronic Arts - jest węgierskie

Black Hole Games. Przedmiotem zaś umowy RTS fantasy - *Armies of Exigo*. *Armies of Exigo* to **klasyczna strategia czasu rzeczywistego** w typie *Warcrafta III*, która wszelako **cechować się ma zgoła nieklasycznymi cechami.** Najważniejszą spośród nich jest to, że akcja - starcie armii trzech sił (imperium, potworów, potępionych) - toczyć się ma równocześnie na i pod ziemią. Co więcej zaś, możliwe ma być samodzielne tworzenie przejść w wyznaczonych punktach! To zaś sprawić ma, że przeciwnik będzie uderzać nie tylko z czterech stron świata i powietrza, ale i spod ziemi! Przygotowywane od 2 i pół roku *Armies of Exigo* ruszy w bój jesienią.

www.eagames.com

Wasteland Heroes

Twórcy niezbyt udanego *Team Factor* - czeskie 7FX, ujawniło pierwsze detale dotyczące kolejnej produkcji - Wasteland Heroes. Ten wykorzystywać ma modną ostatnimi czasy scenerię postnuklearną (heh, a „niektórzy" niedawno wyzbyli się trzeciej części tego, który ją upowszechnił...). Jednak w przeciwieństwie do role-playów i strategii ma być ...symulacją samochodową w stylu hitu sprzed lat - Interstate '76, z tą jedną różnicą, że przeznaczony ma być głównie do rozgrywek sieciowych. Żadnych dodatkowych szczegółów 7FX nie ujawniło - tak się jednak składa, że w moich uszach brzmi mi właśnie soundtrack z *Fallouta* (dostępny w pełni legalnie na interplay.com), więc...

www.7fx.com/

UO add-on

Rozwiązanie Origin i translokacja teamów odpowiedzialnych za *Ultimę Online* i *Ultimę X: Odyssey* zbiegło się w czasie z ogłoszeniem przez Electronic Arts **planów stworzenia kolejnego dodatku do mocno już leciwej *Ultimy Online*.** Ten wprowadzać ma nowe sposoby interakcji PvP (nowa era PK-ów?), dwie dodatkowe klasy (wojownik, mag) i najciekawsze - cały nowy ogromny świat wzorowany na Azji. Nienazwany jak dotąd add-on pojawić się ma **jesienią.**

www.uo.com

Danny Elfman i Fable

Informowaliśmy już o nadziei pecetowców na *Fable* - zapowiadaną dotąd jako exclusive Xboxa role-playing autorstwa podległego Lionhead

Matrix umarł

To już pewne, moi drodzy, ***Matrix* umarł. Przynajmniej ten Online** - ten, który miał zostać wydany (wdrożony?) przez UbiSoft. Umarł, bo jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, UbiSoft uznał, że po zyski z nadzorowania gry opartej na zgasłej gwieździe filmowej trylogii (co część to gorsza) nie mają szans przeważyć strat i odciął się od projektu. Twórcy *Matrix Online* – Monolith i nadzorujące ich Warner Bros. Interactive Entertainment, twierdzą wprawdzie, że znajdą się chętni, by projekt wdrożyć, jak na moment składu pisma jednak prognozy gry wchodzącej właśnie w fazę beta-testów nie są dobre.

www.matrixonline.com

Jedi Academy Destroyer

Nie mamy w zwyczaju informować o wszystkich dostępnych map-packach, w pewnych jednak sytuacjach nie sposób nie zrobić wyjątku. Taka sytuacja zaistniała w chwili, gdy Raven Software (trudzące się nad *Quake'iem IV*) wydało nową, pojedynczą mapę do ubiegłorocznego hitu - *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*. Ta - zatytułowana *Destroyer* i przeznaczona do trybu Siege - zupełnie odbiega od tego wszystkiego, co dotąd kojarzyło się nam z serią *Jedi Knight*. Polega ona bowiem na tym, by - kierując X-Wingami i Z-95 Headhunterami - **zaatakować Niszczyciel Gwiezdny, na pokładzie którego przetrzymywany jest Sokół Millennium.** Naturalnie zadaniem imperialnych pilotów TIE Fighterów i TIE Bomberów oraz działonowych na Niszczycielu będzie „zjednoczenie z Mocą" całej drugiej strony. Mapa/mod - wraz z tutorialem tłumaczącym, w jaki sposób tworzyć tego typu mapy - znajduje się m.in. na 3ddownload.com i 3dgamers.com. A powyżej screenshot z tej namiastki następcy *X-Wing Alliance*...

Bye, Foleto

Damien Foleto rozstaje się z *The Fall*. Ledwie zdążyliśmy poinformować, że ostatni lead designer *Fallouta 3* - Damien 'Puuk' Foletto, dołączył do ekipy

robiącej pokrewny tematycznie *The Fall: Last Days of Gaia*, gdy doszły nas wieści, że news ten stał się mocno nieaktualny. To zaś dlatego, że **Mr Foletto opuścił niemieckie Silver Style, by zasilić z kolei szeregi Electronic Arts** i wspomóc dawny Westwood (czyli EA Pacific), zajmujący się obecnie *Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth*. Obrazek z *The Fall* - powyżej.

www.the-fall.com

Origin R.I.P.

Another one bites the dust. **Tym "kolejnym gryzącym piach" jest Origin** - firma Richarda 'Lorda Britisha' Garriota, od pewnego czasu w całości podległa EA. W ten też sposób dobiega końca historia tych, którzy niegdyś tworzyli światy, od pewnego zaś czasu służyli wyłącznie jako support team dla staruszkiej *Ultimy Online*. Dlatego też nie rońcie łez i nie rozrywajcie szat, bo - jak to ujął newsman z nma-fallout.com - „to już tylko pogrzeb - sam Origin zmarł wiele lat temu". Nie trwóżcie się też losem pracowników Origin - ci, którzy nie zgodzą się na proponowaną przez EA przeprowadzkę, na pewno znajdą miejsce w rodzimym Austin - trzecim co do wielkości centrum interaktywnej rozrywki w Stanach. Requiescant in pace, Origin!

www.origin.ea.com

Conan 2

Słowacki Cauldron, wciąż rozgrzany premierą Conan: The Dark Axe, ogłosił, że trwają już prace nad częścią drugą gry. Mamy nadzieję, że okaże się ona lepsza od protoplasty.

www.conangame.com

FLASH

Big Blue Studios. Dziś jedynie uzupełniamy tę wieść na wypadek, gdyby rzeczywiście było

na co czekać, o informację, że za ścieżkę dźwiękową do gry odpowiadać ma Danny Elfman - kompozytor muzyki do filmowego *Beetlejuice*, *Batmana*, *Simpsonów*.

www.fablegame.com

Nexus w Sieci

Mithis Games wystartowało wreszcie stronę **Nexusa** - gry,

która powraca do nas od blisko trzech lat pod tytułami, kolejno: ***Imperium Galactica 3*** i ***Galaxy Andromeda***. Chętnych, by zaprzyjaźnić się z tą kosmiczną strategią, zapraszamy pod poniższy adres.

www.nexusthegame.com

Traps of Darkness

Duet Cinemax-Strategy First ujawnił plany stworzenia gry action-adventure, której głównym zadaniem będzie... doprowadzenie do tego, co jeszcze nigdy nie udało się żadnemu negatywnemu bohaterowi gier - **zagłady ludzkości!** Odwrócenie konwencji jednak to, zdaniem twórców, tylko jedna z atrakcji, jakie czekają nas w *Traps of Darkness*. Świat legnie u naszych stóp **jeszcze tej wiosny**.

www.strategyfirst.com

SOLAR Campaigns

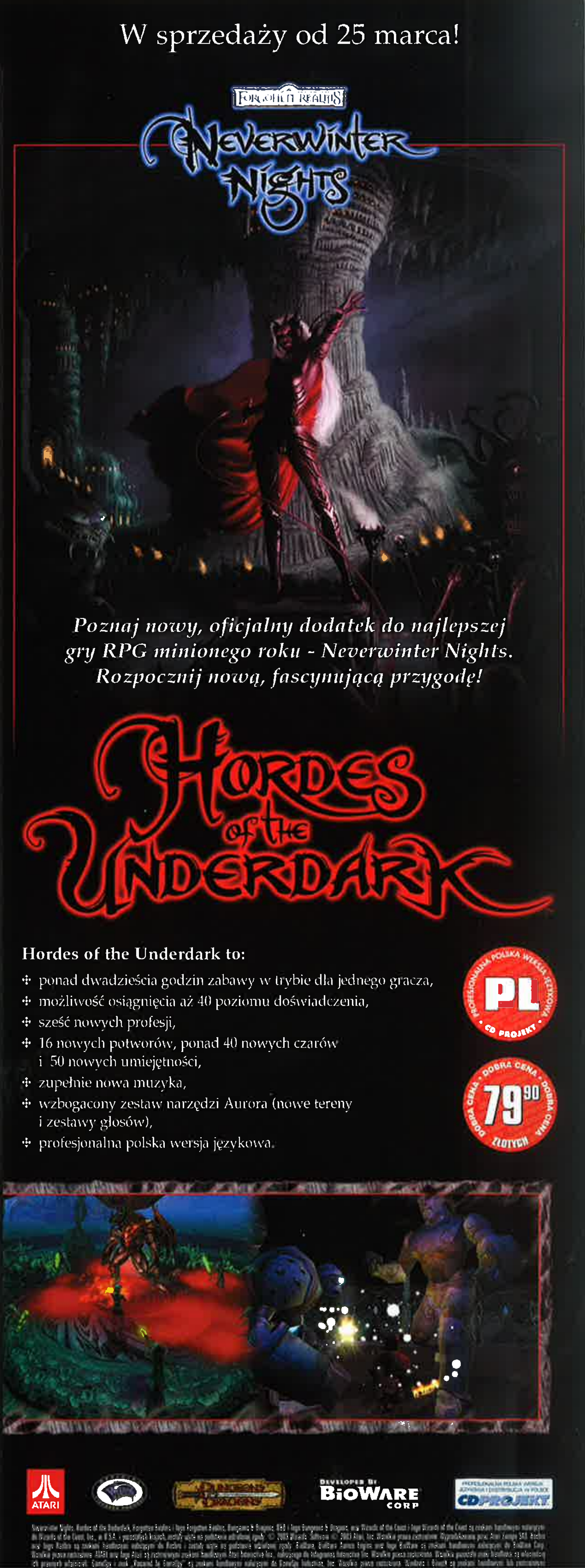
Twórcy *Breeda* (patrz: nasz beta-test, s. 46-47) ujawnili pierwsze szczegóły kolejnego

projektu - *SOLAR Campaigns*. Pierwsze wrażenie - **to kosmiczny *Battlefield 1942***, ale za to jak zrealizowany! To dlatego, że gra tworzona na bazie engine Mercury II pozwala nawet niszczyć budynki!

SOLAR Campaigns oferować ma graczom trzy zróżnicowane frakcje i podobnie jak *Battlefield 1942*, realizować się będzie głównie w trybie multiplayer **do 32 osób** (tryb single player będzie emulowany poprzez zaludnienie pola walki botami).

Więcej o *SOLAR Campaigns* - wkrótce.

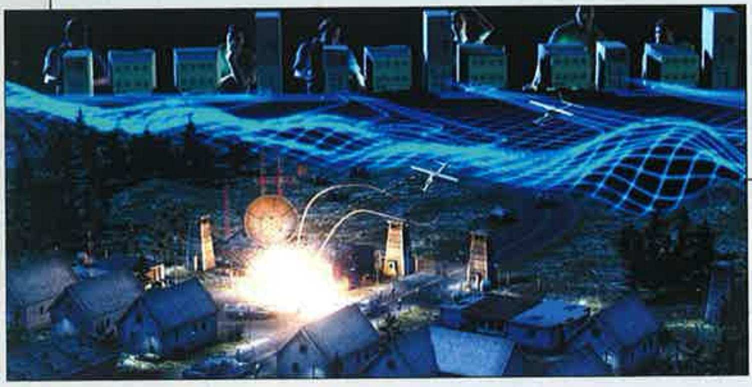
http://www.brat-designs.com/



SpellForce 2, SÖLDNER 2 itd.

Austriacki JoWooD, który jeszcze niedawno ocierał się o bankructwo, najwyraźniej odbił się od dna i... przechodzi do zdecydowanej kontrofensywy! To zaś w przypadku wydawców gier oznacza zwykle nowe atrakcyjne produkty. Nie inaczej jest z JoWooD, w którego planach wydawniczych na lata 2004 i 2005 znaleźć można np. **sequele *SpellForce*'a, SÖLDNERA** i o czym informowaliśmy już wcześniej - ***Gothica*. Dodatkowo jeszcze w 2004 r. pojawić się mają dodatki do wszystkich wymienionych tytułów.**

www.secretwars.net



BAFTA Games Awards 2004

British Academy of Film and Television po raz pierwszy przyznało nagrody w kategorii „produkt interaktywnej rozrywki elektronicznej" - czyt. gier.

Największym wygranym okazało się ***Grand Theft Auto: Vice City*** (PC, PS2), które wygrało **5 statuetek** (najlepsze na PlayStation S2 , najlepsze na PC, realizacja, gra akcji, najlepsze udźwiękowienie) plus dodatkowo nagrodę czytelników *Sunday Times*. Kolejnymi zwycięzcami byli ***Eye Toy: Play*** (PS2) jako najlepsza dla dzieci oraz osiągnięcie technologiczne i ***Advance Wars 2: Black Hole Rising*** (GBA) jako najlepsza na GBA i co ciekawe - najlepsza strategia. Pojedyncze nagrody otrzymały: ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** (najlepsza na Xbox, dostępna także na PC), ***Metroid Prime*** (najlepsza na GameCube) i ***Tony Hawk's Pro Skater*** w wersji mobile (na komórki).

BAFTA nagrodziło także poszczególne dziedziny. Najlepszą grą multiplayer zostało ***Battlefield 1942*** (PC), najlepszą sportową ***FIFA 2004*** (wszystkie platformy), najlepszą symulacją ***Project Gotham Racing 2*** (Xbox), najlepszą przygodówką - ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** (GameCube). Najlepsze intro znajdziemy w ***SoulCaliberze II*** (PS2, Xbox, GameCube), zaś najlepszą muzykę - w ***Harry Potter and the Chamber of Secrets*** (wszystkie platformy).

I na zakończenie wyliczanki wieść - kto wie - czy nie najbardziej istotna. **Najbardziej prestiżowa nagroda Gra Roku przypadła w udziale naszemu dobremu pecetowemu znajomemu - *Call of Duty*.** Way to go, ziomale z Infinity Ward!

www.bafta.org/interactive/

Bard's Tale w 2005

Potwierdziły się niestety pogłoski, jakoby Bard's Tale - luźna adaptacja hitu sprzed wielu, wielu lat - miał się pojawić dopiero w 2005 r. Dobra wieść natomiast to ta, że jednocześnie InXile potwierdziło plan stworzenia wersji PC gry.

www.inxile-entertainment.com

Far Cry The Movie

Chorobliwie aktywny w ostatnim okresie Uwe Boll - reżyser i producent *House of the Dead* zapewnił sobie prawa do ekranizacji Far Crya - nadzwyczaj obiecującego first-person shootera niemieckiego CryTek. Prace nad projektem Far Cry The Movie, dysponującym budżetem rzędu 25 milionów dolarów, mają się rozpocząć w 2005 r., czyli zaraz po tym, jak zrobione zostaną Alone in the *Dark The Movie, BloodRayne The Movie* i *Dungeon Siege The Movie* i zapewne z 10 innych...

www.farcrygame.com

Poacher

Zwykle skrzętnie pomijany w Kalejdoskopie temat wirtualnych polowań - tym razem wybija się on na pierwszy

plan. To dlatego, że *Poacher* - jak wskazuje sama nazwa gry - przynajmniej uczciwie nazywa sprawy po imieniu: mianowicie gracz wcielać się będzie **w kłusownika**, któremu obce są pojęcia „żywe stworzenie" i „gatunek zagrożony wyginięciem". Więcej o *Poacher* - mam nadzieję, że nigdy.

www.exileworks.com/games.htm

ZOO Tycoon 2

Microsoft potwierdził nasze wcześniejsze doniesienia i zaprezentował oficjalnie pierwsze screenshoty. Podzielił się także pierwszymi szczegółami dotyczącymi *ZOO Tycoona 2* - sequela **jednej**

z najbardziej popularnych gier menedżerskich ostatnich miesięcy. Tym razem kierowany przez gracza ogród zoologiczny i zamieszkujące go zwierzaki (30 gatunków) oglądać będzie można w pełnym 3D! Do *ZOO* powrócimy jeszcze w tym roku.

www.microsoft.com/games

Monkey Island 5?

Ach, wiosna! Najpiękniejsza pora roku! Nie dlatego, a przynajmniej nie tylko dlatego, że trawniki są zieleńsze, a światło bardziej jaskrawe, ale dlatego, że to zwyczajowo już pora majowych E3, czyli największych targów gier i materiałów okołogrowych świata! To, że zbliżają się wielkimi krokami, daje się poznać ze zwiększonej ilości apetycznych pogłosek. Jedną z nich jest niepotwierdzona naturalnie wieść, jakoby jedną z niespodzianek LucasArts na E3 miało być ***Monkey Island 5***.

Czy rzeczywiście dane nam będzie ponownie odwiedzić Guybrusha Threepwooda i jego przeuroczą małżonkę - przekonamy się niebawem.

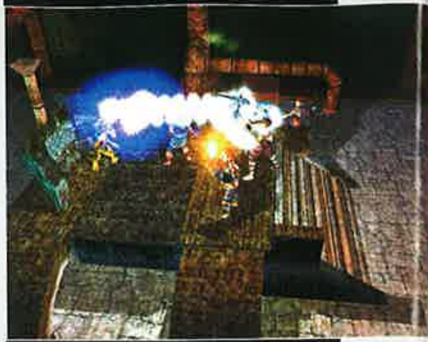
www.lucasarts.com

Call of Duty - figurki

Popularność *Call of Duty* bije kolejne rekordy... i granice, wychodząc poza właściwe sobie środowisko wirtualne. Dowodem na to może być linia figurek prezentowanych na tegorocznym *Toy Fair* w USA. Niestety, niewielkie są szanse na to, że te małe dzieła sztuki autorstwa Plan-B Toys znajdą się w sprzedaży gdzieś poza miejscem narodzenia...

NWN: Community Expansion Pack

BioWare nie ustaje w staraniach, by liczące już sobie blisko dwa lata *Neverwinter Nights* wciąż pozostawało platformą żywą. Po niedawnych *Hordes of the Underdark* nadchodzi czas na kolejny expansion pack gry. Tym razem jednak - co ważne - będzie on **kompletnie darmowy**. To dlatego, że składa się z najlepszych dzieł fanów gry: **dwie nowe rasy grywalne, ponad 450 potworów, 14 nowych rodzajów broni (m.in. cepy bojowe i trójzęby), 324 unikatowe tarcze, 772 ikony ekwipunku (pierścienie, szaty, księgi itp.)**



i 90 przedmiotów użytkowych, np. instrumenty muzyczne, wreszcie aż blisko półtora tysiąca elementów wystroju plansz. Nie da się naturalnie nie zauważyć, że całość przyda się raczej mistrzom online'owych rozgrywek w *NWN*. Niemniej warto choćby rzucić okiem.

nwn.bioware.com

Jade Empire PC?

W wywiadzie z założycielami BioWare - Gregiem Zeschukiem i Rayem Muzyką (panowie wybaczą mi chyba rodzimą fleksję nazwisk), ci przyznali, że istnieje szansa na to, by Jade Empire - kolejny

role-play twórców *Knights of the Old Republic*, dla odmiany osadzony w mitycznych Chinach i jak dotąd zapowiadany jako tytuł na wyłączność Xboxa **- mógł** się także pojawić na PC. Naturalnie nawet gdyby rzeczywiście miał trafić na pecety - jego premiera odbędzie się, podobnie jak w przypadku *Knights of the Old Republic* - w jakieś pół roku po pierwotnej premierze. Niemniej chyba warto czekać.

jade.bioware.com

GORĄCO I DUSZNO. MOŻLIWY GRAD POCISKÓW KALIBRU 50.
POWERED BY gamespy
PC CD-ROM
16+
BATTLEFIELD Vietnam
www.battlefieldvietnam.ea.com
EA GAMES
Challenge Everything
MIĘDZY TOBĄ A ZWYCIĘSTWEM JEST ŻAR, WILGOĆ I PÓŁ MILIONA LUDZI VIETCONGU. PRZETRWAJ PRZEDZIERAJĄC SIĘ PRZEZ DŻUNGLĘ, RZEKI I PLAŻE. WALCZ OD SZLAKU HO CHI MINH DO ULIC HUE. KIERUJ ODRZUTOWCAMI PHANTOM F-4, ŁODZIAMI PBR I CZOŁGAMI M551. I PRZYŁÓŻ SIĘ DO PRACY, BO ARMIA PÓŁNOCNOKOREAŃSKA (NVA) JUŻ CZEKA ZE SWYMI RADZIECKIMI CZOŁGAMI T-54, SAMOLOTAMI MIG-21 I ŚMIGŁOWCAMI MI-8.
WITAJ W DŻUNGLI!

Projekt 2004

Wchodzisz w tę grę?

129.-

Polska wersja językowa

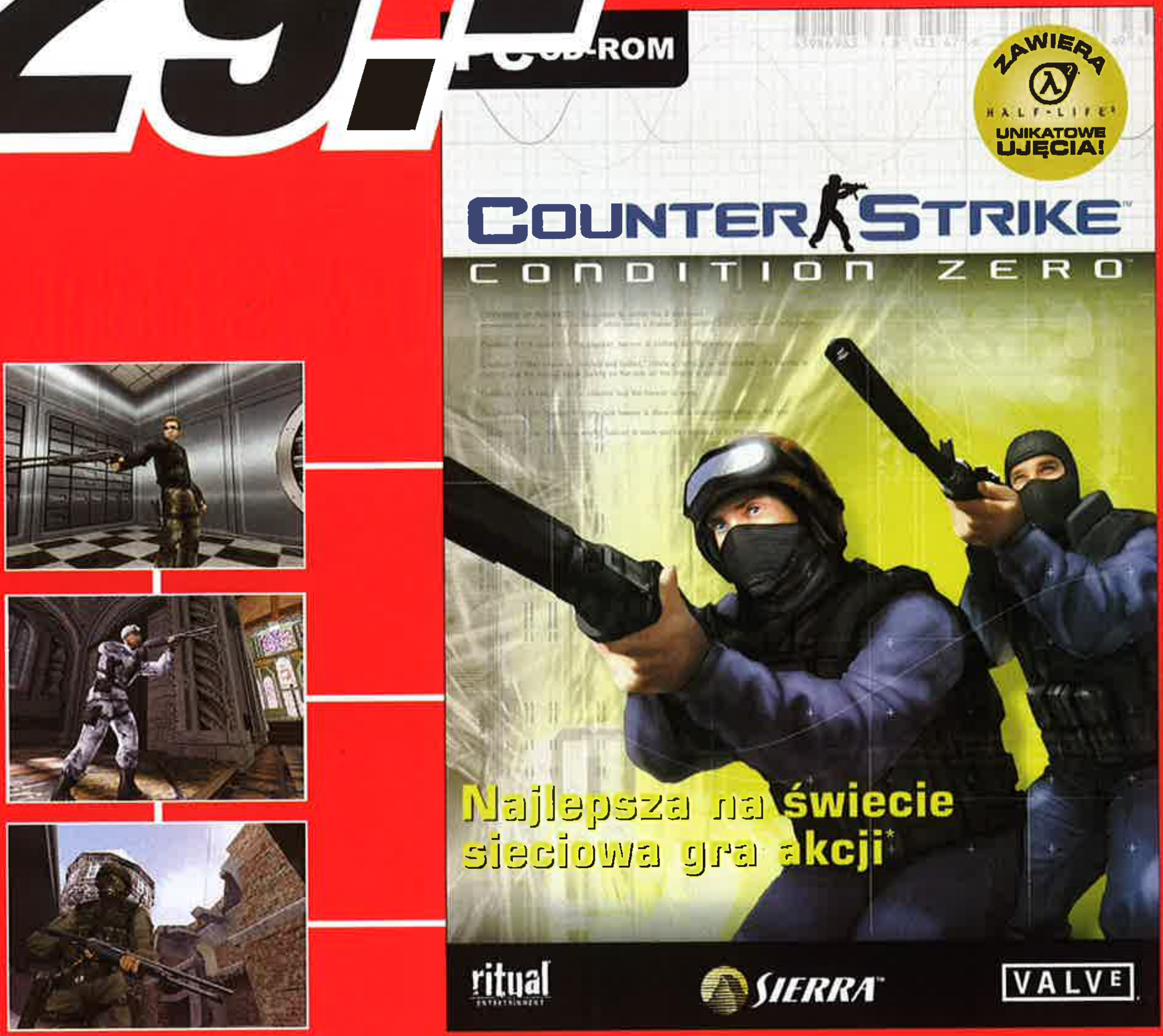
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Gra cRPG

Bestsellerowy cRPG po raz pierwszy w polskiej wersji językowej. Epicka opowieść, której początków należy szukać długo przed wojną o galaktykę. Wydarzenia przedstawione w grze osadzone zostały w Złotych Latach Republiki - ponad 4000 lat przed tymi z pierwszego filmu pt. Gwiezdne Wojny, gdy rycerzy Jedi oraz Sith było tysiące

Media

129.-



CANEGA

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO

Gra akcji PC

Gry z serii Counter-Strike sprzedały się już na świecie w ilości 750 tysięcy, kopii. Condition Zero to nowy, osobny tytuł, który wreszcie wprowadza do Counter-Strike rozgrywkę jednoosobową. Zestaw automatycznie uaktualnia postacie, modele i eksplozje z Counter-Strike do zupełnie nowej grafiki w wysokiej rozdzielczości

Już 20x w Polsce | **www. mediamarkt.pl**

Markt

Starmageddon 2:

gem

Miłość do kosmicznych strzelanek mam we krwi. Na pecetach bawią mnie one od czasów *Epica* i *X-Winga*, a więc 10 lat z okładem. Niestety, pragmatyczni twórcy i wydawcy gier nie podzielają mojej pasji i przynajmniej od czasów *Freespace'a 2* - roku 2000, pozbawiony jestem regularnych stymulacji produktami tego typu. Na szczęście lukę tę... nie, raczej otchłań tę wypełnić może ostatecznie Starmageddon 2: Project Freedom - space combat sim autorstwa rodzimego CITY Interactive.

Starmageddon 2: Project Freedom przebył długą drogę, nim stał się nieformalnym spadkobiercą tradycji *X-Winga*. W zbiorowej świadomości graczy zaistniał kilkanaście miesięcy temu jako sequel *Starmageddona* czy - jak znają tę strategię anglojęzyczni - *Project Earth*. Niedługo potem jednak przemianowany został na *P2*, a jego twórcy przyznali, że **zrezygnowali z idei produktu homeworldopodobnego na rzecz gry akcji**. Świat tworzony w *P2* był po prostu zbyt ładny, by oglądać go na ekranach taktycznych. Dlatego **wygodny gabinet dowódcy całych flot *P2* zamieniony został na ciasny kokpit myśliwca Project Freedom.**

Gracz w zamian za możliwość pilotowania prototypowego myśliwca Epsilon oddaje swe umiejętności korporacji Project Freedom. Na jej polecenie walczyć będzie tak w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni Ziemi, Księżyca, Marsa, Jowisza i innych ciał niebieskich.

Project Freedom ma być godnym przedstawicielem gatunku. Misje - **łącznie 20** w kampanii single player - dawać mają pełne spektrum zadań floty: **patrole, eskorta, ataki, nawet misje ratunkowe.** Zwyczajowo też dla gatunku gracz, prócz awansów na wyższe stopnie odpowiedzialności, gromadzić ma odznaczenia. Wreszcie - jak w serii *Freespace*, myśliwiec gracza - prototypowy Epsilon, będzie **nieustannie ulepszany**: zamontowana zostanie bardziej wydajna broń, pojawią się nowe systemy defensywne statku. Nie sposób nie przyznać zarazem, że latanie w Project Freedom bliższe jest *Starlancerowi* i *Freelancerowi* niż *I-War*. Myśliwiec wprawdzie wytraca prędkość przy zwrotach, jednak obsługa kosmicznie skomplikowanego pojazdu odbywać się może - jak we *Freelancerze* - nawet za pomocą myszy.

Osobno omówić należy kwestię oprawy wizualnej gry. Tworzona jest ona przez autorski **Impact2** - następcę engine'u stoją-

AIR-AIR

Project Freedom

cego za *Starmageddonem* i *Wings of Honour* i daję słowo - **bije wszystko, co dotąd widzieliśmy w space combat simach.** Niezależnie od tego, czy walka toczy się w przestrzeni, czy na powierzchni - pełny bump-mapping, lepszy nawet niż w *X2: The Threat*, świetne, miękkie dzięki funkcji glow oświetlenie i wykorzystujące funkcje DirectX9 cieniowanie (vertex, pixel 2.0) sprawiają, że **Project Freedom odbiera *EVE Online* koronę najpiękniejszego space combat sima świata. Nie wymaga przy tym high-endowego sprzętu.** Karta wykorzystująca DirectX9 jest wprawdzie bardzo zalecana, ale grać da się już na tych z generacji GeForce 2.

Starmageddon 2: Project Freedom zapowiada się wyjątkowo obiecująco. Do tego stopnia, że będąc na miejscu CITY Interactive zaprezentowałbym grę LucasArtsowi. Uważam bowiem, że gra stworzona na bazie tej technologii mogła by być znacznie, znacznie lepsza niż wszystkie gry serii *Rogue Squadron*, jakie mieliśmy okazję dotąd poznać.

Premiera Starmageddon 2: Project Freedom **już w kwietniu.** CiTA

Starmagedon 2: Project Freedom
Producent: City Interactive

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

W KIOSKACH JUŻ OD 26 MARCA!

W numerze:
» Temat numeru i plakat „YU-GI-OH!" Karcianka wszechczasów!
» Lekcja japońskiego
» „Candidate for Goddess" i „Crest of the Stars": recenzje telewizyjnych hitów anime
» Kwietniowy TV Guide
» Komiks „Brygada P.E.W."
» Pojedynek tytanów: Pikachu vs. Godzilla

WSZYSTKO O JAPOŃSKIEJ POPKULTURZE!

GATUNEK: **STRATEGIA TUROWA**

gem

***Silent Storm* to gra, która wskrzesiła z martwych gatunek strategii turowych i przywróciła wiarę oraz nadzieję wielbicielom rozgrywek taktycznych. Nic dziwnego, że jej twórcy - rosyjskie Nival Interactive niesione na skrzydłach słusznej dumy, dwoi się i troi, by dać graczom więcej tego, czego chcą, a przy okazji zdyskontować to pierwsze, nadzwyczaj dobre wrażenie.**

Silent Storm: Sentinels

Nie zmienia się sprawdzonej formuły i Silent Storm: Sentinels (*S3?*) ma jedynie uzupełniać koncept poprzedniczki o wszystko to, na co nie wystarczyło czasu przed premierą *Silent Storm* lub zostało zasugerowane przez fanów już po niej. **Akcja gry toczyć się ma tym razem po wojnie, w latach 1946-1947.** Niedawni bohaterowie walk ze złowrogą organizacją Thor's Hammer pozostawieni zostali samym sobie i **zmienili się w najemników walczących nie dla chwały, lecz za pieniądze.** Te połączyły niedawnych wrogów Axis i Allies, którzy wspólnie utworzyli tajną grupę Strażników - Sentinels. Nie wiedzą oni jeszcze, że ich najpoważniejszym przeciwnikiem będzie wróg już znany - Młot Thora, a ściślej jego gałęzie spoza Europy.

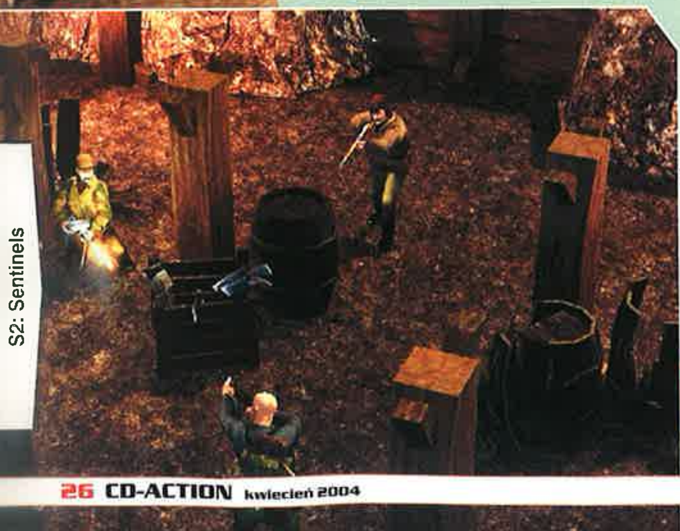
Najpoważniejszą zmianą w stosunku do poprzedniczki jest **podbudowa ekonomiczna** Sentinels. Twoi ludzie z chwilą podpisania kapitulacji przez Niemcy przestali żyć na koszt państw i zmuszeni są troszczyć się o coś tak trywialnego jak pieniądze. Oznacza to, że - podobnie jak w serii *Jagged Alliance* - broń i amunicja nie będą już dostępne nieodpłatnie w magazynie - i niezbędne będzie ich zakupienie lub... odebranie napotkanym przeciwnikom. **Niezbędne będzie także ekonomiczne zarządzanie samą drużyną** - tak by wystarczyło na szkolenie i wynajem lepszych najemników oraz zakup nowego wyposażenia (np. strojów) i częstokroć prototypowej broni (łącznie ok. 12 rodzajów, m.in. AK-47, Korobov TKB-408, Sterling SMG, RPD).

Misje wykonywane przez Sentinels - zarówno te związane z kampanią, jak i dodatkowe - **mają być jeszcze bardziej filmowe i jeszcze bardziej taktyczne niż te z podstawki.** Pojawią się ich nowe typy, m.in. **infiltracja i sabotaż, a nawet zamach.** Nie oznacza to, że nacisk położony został na skryte podejścia i walkę wręcz - w dalszym ciągu istnieć ma możliwość wyboru „własnej drogi" przez wrogie terytorium. Warto podkreślić zarazem, że dzięki pojawieniu się ładunków wybuchowych z zapalnikami czasowymi otworzą się zupełnie nowe możliwości taktyczne i... wzrośnie znaczenie saperów.

Znacznie poprawione zostało AI. Przeciwnicy unikać mają np. miejsc, w których polegli ich niedawni towarzysze, będą się starać flankować, okrążać i szukać coraz lepszych - także w znaczeniu bezpieczniejszych - pozycji. **Poprawione także zostało AI grupowe** - wrogowie, widząc problemy sprzymierzeńców, mają kłaść ogień zaporowy, uzupełniać wyłomy, a nawet wycofywać się na z góry upatrzone pozycje. Oznacza to, że w Silent Storm: Sentinels przestanie się sprawdzać taktyka zasadzki, w której dobre początkowe rozmieszczenie żołnierzy w praktyce pozwalało wyczyścić całą planszę.

Engine Sentinels to **zmodernizowana nieznacznie technologia z *Silent Storm*.** Nikły zakres zmian nie powinien jednak dziwić, gdyż nawet tam była ona lepsza od tej stojącej za wieloma współczesnymi first-person shooterami (wiarygodna fizyka obiektów, w tym także rag-doll ciał, możliwość zniszczenia całego wystroju planszy - z budynkami włącznie itd.). **Pojawiły się jednak nowe „tematy" plansz** - pustynny, podziemnej fabryki i laboratorium, nawet opuszczonej kopalni i starożytnych ruin. Poprawiona została także część tekstur, modeli (nowi żołnierze Młota, ale także maruderzy i gangsterzy), a nawet sposób dynamicznego oświetlenia.

Silent Storm: Sentinels zdaje się znacznie bliższy idei *Jagged Alliance* (powiela m.in. pamiętaną stamtąd zawodność broni) niż jego poprzedniczka. Jako taki zaś ma szansę się spodobać tym, którym nie przypadły do gustu panzerkleiny. Czy tak rzeczywiście będzie - **przekonamy się późną wiosną.**



S2: Sentinels

ⓘ Silent Storm: Sentinels

Producent: **Nival Interactive**

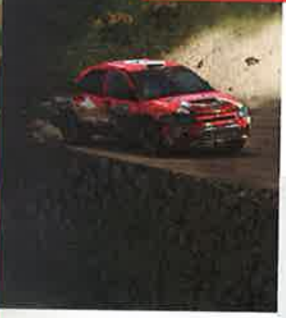
TRAINZ
RAILROAD SIMULATOR 2004
W sprzedaży od 1 kwietnia!
... ODJAAAZD!!!
Trainz to kompletna, wirtualna przygoda kolejowa, pozwalająca na kolekcjonowanie, tworzenie i sterowanie wieloma elementami sieci kolejowej. Trainz Railroad Simulator 2004 to najnowsza wersja gry, która umożliwia Ci nie tylko budowanie od podstaw sieci kolejowej, wzbogacanie jej w bardzo szczegółowy i w pełni trójwymiarowy krajobraz, prowadzenie pociągów z kabiny maszynisty - teraz możesz również w pełni zarządzać swoją siecią kolejową!
Zobacz ulepszoną grafikę, ulepszone animacje, ulepszone SI maszynistów, stwórz własne modele zachowań. Poprowadź ponad 50 nowych rodzajów lokomotyw, zobacz nowe wagony towarowe, pasażerskie i cysterny, dziesiątki nowych elementów tła i toworowiska oraz nowe stacje kolejowe.
Przed Tobą wielki, interaktywny świat!
AURAN
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
UNION PACIFIC
© 2003 Auran ames Pty Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Trainz, logo Trainz, Auran, logo Auran są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Auran Holdings Pty Ltd. Logo Union Pacific Shield jest zarejestrowanym znakiem towarowym Union Pacific Railroad Company. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i prawa autorskie są prawną własnością ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT
DOBRA CENA
49.99
ZŁOTYCH

GATUNEK: **RAJDY**

Xpand Rally

■ **Allor**

Drugi kwartał zapowiadał się dla miłośników rajdów bardzo przyjemnie. *Colin McRae Rally 04, Richard Burns Rally* - będzie się w czym pościgać, oj, będzie. Jednak parę dni temu okazało się, że jest jeszcze jeden tytuł, na który trzeba zwrócić uwagę - Xpand Rally.



Colin 04 to kolejna gra z cyklu, więc niespodzianek nie ma co oczekiwać. Lepsza grafika, nowe trasy, wozy w nowych edycjach, tryb multi i szanse na lepszą grywalność. Ludzie od Burnsa odgrażają się z kolei niesamowicie realistyczną fizyką (ponoć specjalnie jeździli pobierać próbki śniegu!), ale tak naprawdę ich dzieło to jedna wielka niewiadoma. Dema nie ma, bezpośrednich testów nikt nie przeprowadził, a jej twórcy – Warthog - nie mieli wcześniej na tym polu jakichś spektakularnych osiągnięć, choć mimo wszystko parę niezłych tytułów stworzyli.

Jeszcze dziwniej jest w przypadku Xpand Rally. Firma za nim stojąca zrobiła do tej pory wzbudzającą sporo kontrowersji strzelankę FPP. Pojazdy kołowe w niej wprawdzie były, ale porównywanie tego do rajdów nie byłoby nawet śmieszne. Można by więc założyć, że nic dobrego z tego nie wyniknie i spokojnie poczekać do wersji pełnej, gdyby nie jedno „ale". Obrazki z gry, które sprawiły, że propozycja własnoocznego przekonania się „z czym się to XPR je" wywołała u mnie (i imć Gem.iniego) bardzo przyjemne dreszcze.

>>> Grafika, fizyka...

Ponieważ do przyszłego numeru obiecano nam betę, tutaj tylko krótkie zasygnalizowanie, czego się można po grze spodziewać. Po pierwsze, grafika - **choć obrazki wyglądają na rendery, takie właśnie możliwości ma engine!** Trudno uwierzyć, ale widzieliśmy to na własne oczy, kierując śmigającym na ekranie wozem! Po **prostu pełne wykorzystanie możliwości współczesnych akceleratorów**, ale choć rekomendowaną kartą ma być GeForce FX 5600+/Radeon 9500+, już użycie GeForce 3 ma zapewnić niezapomniane wrażenia wizualne.

Sama grafika wystarcza, by gra zwróciła uwagę, ale na szczęście na tym dobre wiadomości się nie kończą - bo w grze jest jeszcze porządny model fizyczny z takimi bajerami jak **nagrzewające się hamulce, poślizg sprzęgła, turbo lag, różne rodzaje nawierzchni i typy opon czy transfer masy w zakrętach tudzież przy mocnym przyspieszeniu/hamowaniu.**

Póki co nie dało się wprawdzie wszystkiego sprawdzić, bo na klawiaturze o to trudno, a obsługa kierownicy była jeszcze w powijakach (zero force-feedbacku), tym niemniej nawet w obecnej formie **fizyka jazdy jest już całkiem niezła**: wozy zachowywały się przewidywalne, zaś różnice między 2WD, a 4WD można było wyczuć z zamkniętymi oczami.

>>> ...i reszta smaczków

Co jeszcze? Choćby **model uszkodzeń**, dzięki któremu można nie tylko zmasakrować wóz - na oko nie gorzej niż w *Colinie*, choć z dokładniejszą oceną poczekam do czasu pojawienia się pełnych wersji. Zresztą nie tylko wóz - także znaki (co z uporem maniaka testował Gem), taśmy, płoty, nawet drzwi od stodoły. Poza tym będzie także **kariera z modelem ekonomicznym**: kupowanie części, naprawianie uszkodzeń, kasa za zwycięstwa i tym podobne.

I jeszcze rzecz może nie najważniejsza, ale... do **gry będzie dołączany kompletny edytor**, wraz z pluginami pozwalającymi wczytać do gry obiekty z edytorów 3D! Edytor mieliśmy zresztą okazję zobaczyć w działaniu: wszystko robione myszką, od razu widać efekty, **po prostu cudo**. Jak nikt z naszych nie zrobi do XPR Syrenki Turbo, fiatów czy co bardziej znanych OS-ów, będę naprawdę cholernie zdziwiony - takich możliwości jeszcze żadna rajdówka na PC nie oferowała, a sądząc po aktywności maniaków sportów motorowych, zapotrzebowanie na to jest, i to spore.

A na koniec małe wyjaśnienia, dla niektórych może szokujące. Mimo iż gra ma wszelkie szanse pobić wszystko, co do tej pory w temacie rajdów na PC wyszło, powstaje w Polsce, na Chrome Engine 04 i w firmie odpowiadającej za *Chrome'a* właśnie. I tym optymistycznym akcentem zapowiedź zakończę - do zobaczenia w becie.

Xpand Rally
Producent: Techland

Xpand Rally

W to zagramy już wkrótce!

Polska Wersja Językowa
STAR WARS
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC
WWW.SWKOTOR.COM
Wielkie wydarzenie w świecie Gwiezdnych Wojen! Jedna z najlepszych gier RPG.
Teraz w profesjonalnej, polskiej wersji językowej. Szukaj w dobrych sklepach.
POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA
PC
CD
Wyłączna dystrybucja w Polsce: L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 W-wa, ul. Obornicka 11, tel./fax (0-22) 651 73 od 24 do 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
BIOWARE CORP
Oficjalna strona WWW Star Wars: www.starwars.com
LUCAS Arts
©2003 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2003 Lucasfilm Ltd & oznaczone TM lub ®. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykorzystane zgodnie z licencją. LucasArts i logo LucasArts są zarejestrowanymi znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. Microsoft jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation w USA i / lub innych krajach i został

MASSIVE ASSAULT
W SUPER CENIE !
KURCZAKI X
Prawdziwe Kurczaki nadlatują nad Polskę. Śliczna prerenderowana grafika, grywalność i zaskakujące niespodzianki - przeniosą Cię do świata super rozgrywki. Więcej szczegółów znajdziesz na stronach www.Kurczaki.pl oraz www.MOORHUHN.pl. Oryginalne kurczaki tylko ze znakiem MOORHUHN.
MOORHUHN X
19,90 zł
Demo dostępne w GAMER 3/2004 - 4,90zł w Twoim kiosku.
PREMIERA W SUPER CENIE !
BUDUJ MYŚL HANDLUJ WALCZ
70 różnych statków
Różne rodzaje uzbrojenia
Ogromny, dynamiczny wszechświat
Wciągająca fabuła
X2 THE THREAT
Kontynuacja przebojowego symulatora kosmicznego X Beyond the Frontier. Już niedługo w polskiej wersji językowej w rewelacyjnej cenie! Na świecie gra wydana zostaje w cenie około 200zł, a w Polsce 49,90zł detal.
GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl
INTRO W GAMER 2/2004
PREMIERA 10.3.2004
WWW.X2.PLAY.COM.PL
POLSKA WERSJA
45zł
MASSIVE ASSAULT
Strategia turowa 3D, rozgrywająca się w odległej przyszłości. Gracz bierze udział w konflikcie pomiędzy dwoma ugrupowaniami. Cena na zachodzie 150zł - w Polsce premiera za jedyne 19,90zł.
POLSKA WERSJA
JUŻ W SKLEPACH
19,90 zł
Wersja w pudełku DVD
Będzie dostępna w kioskach MAXGAME 3/2004 od 30.3.2004
29,90 zł
Wersja w dużym pudełku BOX
Gra Search&Rescue4 GRATIS!
WWW.MA.PLAY.COM.PL
PC GAMER
77/100
WG. PC GAMER UK
MAX GAME
POLSKIE Demo w miesięczniku GAMER 3/2004
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
PREMIERA 28.3.2004
19,90 zł
WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL
MENADŻER PIŁKARSKI 2004
PREMIERA 4.2004
POLSKA WERSJA
19,90 zł
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS + 48 604 100 500
POLSKA WERSJA
PREMIERA W SUPER CENIE !
Wersja w pudełku DVD
WANTED GUNS
Gra zręcznościowa w klimatach Dzikiego Zachodu!
Zaczaj się i strzelaj.
FAR CRY DEMO 490MB JUŻ JEST!
KUPUJĄC MAXGAME 2/2004 OSZCZĘDZASZ 52zł
19,90 zł
2CD
3CD
TRAILER
19,90 zł
Pytaj w sklepach. 5 pełnych wersji w pudełku DVD.
Wersja w dużym pudełku. Pytaj w sklepach MediaMarkt i Empik. 5 pełnych wersji + POSTAL PLUS gratis!
29,90 zł
WWW.WG.PLAY.COM.PL
SZUKAJ W: KIOSKACH OD 15.2.2004 W KIOSKACH
MAX GAME
WWW.MAXGAME.INFO
5 PEŁNYCH WERSJI
PREMIERA W SUPER CENIE !
2 GRYWALNE POSTACIE!
10 PEŁNYCH DUŻYCH POZIOMÓW!
ALIEN SHOOTER
6 RÓŻNYCH RODZAJÓW POTWORÓW!
WWW.ALIEN.PLAY.COM.PL
Na dwóch płytach znajduje się pełna polska wersja ALIEN SHOOTER oraz inne pełne wersje gier. Na płycie znajdziesz również nowe dema oraz magazyny z grami OFFLINE.
9,90 zł
CD MANIAK
WWW.CDMANIAK.PL • PREMIERA 15.3.2004
Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.
Opakowanie plastikowe w zestawie!
POLSKA WERSJA
ALIEN SHOOTER PEŁNA WERSJA STRZELANKA
MONSTER TRUCK FURY PEŁNA WERSJA WYŚCIGI
SNOW WAVE PEŁNA WERSJA SPORTOWA
CD MANIAK 15 PEŁNYCH WERSJI GIER PC 9,90 zł
PREMIERA : ALIEN SHOOTER PL 2CD
Pytaj w sklepach już dziś. 15 pełnych wersji w pudełku DVD.
9,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH OD 15.3.2004 W KIOSKACH
15 PEŁNYCH WERSJI 2CD
PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!
SZUKAJ W: MM ŁÓDŹ 2, MM CZELADŹ, MM POZNAŃ, MM CZĘSTOCHOWA, MM WARSZAWA-MARKI, MM ZABRZE, MM ŁÓDŹ, MM SZCZECIN, MM WARSZAWA OSTROBRAMSKA, MM WARSZAWA AL. KRAKOWSKA, MM WROCŁAW, MM KRAKÓW, MM LUBLIN, MM BIELSKO-BIAŁA, MM WARSZAWA BEMOWO, MM OPOLE, MM RZESZÓW, MM WROCŁAW BIELANY, MM KATOWICE

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

SZUKAJ W: MM ŁÓDŹ 2, MM CZELADŹ, MM POZNAŃ, MM CZĘSTOCHOWA,MM WARSZAWA-MARKI, MM ZABRZE, MM ŁÓDŹ, MM SZCZECIN ,MM WARSZAWA OSTROBRAMSKA, MM WARSZAWA, AL. KRAKOWSKA , MM WROCŁAW, MM KRAKÓW, MM LUBLIN, MM BIELSKO-BIAŁA, MM WARSZAWA BEMOWO, ,MM OPOLE, MM RZESZÓW, MM WROCŁAW BIELANY, MM KATOWICE

PLAY.COM.PL — Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnio.grainie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY CENTRUM — PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

PROMOCJE

1 DUKE NUKEM MANHATTAN GRATIS*
2 HEGEMONIA GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Niezależnie co zamówisz - dostaniesz kilka pełnych gier gratis!

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ : zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500

NASTĘPCA SILENTA NADCHODZI!

WWW.ENIGMA.PLAY.COM.PL

TESSERACTION GAMES

ENIGMA: RISING TIDE — YOU ARE IN COMMAND

Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją.

POLSKA WERSJA

2CD — SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH

ENIGMA: RISING TIDE ZŁOTA EDYCJA 45zł — PACIFIC WARRIORS 2 GRATIS W PUDEŁKU!

EJAY HIPHOP 3 19zł · EJAY TECHNO 3 19zł · DJ MIX STATION 19zł
DROGOWA MAPA EUROPY 2004 19zł · FOTO STUDIO 19zł · MÓJ DOM 3D 19zł
11000 KLIPARTÓW 2004 19zł · GRY LICZBOWE 2004 19zł · COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł

SIMS DOUBLE DELUXE 118zł · ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA 110zł · SIMS ABRACADABRA 67zł
COLIN 4 84zł · HORSE RACING MANAGER 19zł · RAILROAD.EXE 19zł
POLDEK DRIVER 19zł · WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł · PACIFIC WARRIORS 2 19zł

TOP 10 GRY

1. WANTED GUNS PL 19zł
2. SIMS ABRACADABRA 67zł
3. MASSIVE ASSAULT PL 19zł
4. RAILROAD.EXE 19zł
5. POLDEK DRIVER PL 19zł
6. FALLOUT TACTICS PL 19zł
7. KURCZAKI X 19zł
8. ENIGMA RISING TIDE PL 45zł
9. PACIFIC WARRIORS 2 19zł
10. WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł

TOP 5 PROGRAMY

1. EJAY HIP HOP3 PL 19zł
2. EJAY TECHNO 3 PL 19zł
3. COSMOPOLITAN 3 19zł
4. FOTO STUDIO 19zł
5. GRY LICZBOWE 2004 19zł

NOWOŚCI

1. X2 THE THREAT 45zł
2. URU AGES BEYOUND 109zł
3. SCHIZM 2 85zł
4. BEYOND GOOD AND EVIL 99zł
5. HIDDEN DANGEROUS 2

ZAPOWIEDZI

1. COLIN 4 84zł
2. ROBIN HOOD DEFENDER... 19,90zł
3. BEANOTOWN RACING 19zł
4. ETHOM PL 45zł
5. TRABI RACER PL 10zł
6. BIKES RACER (125p) 10zł
7. DEACTIVATION PL 10zł
8. EXTREME AIR RACING 2 PL 45zł
9. GUNSHIP TANK KILLER 19zł
10. MENADŻER PIŁKARSKI 2004 PL 19zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D AMERICAN POOL 10 zł
999 POGROMCY OGNIA 67 zł
AIR STRIKE 3D 45 zł
ALIEN SHOOTER 10 zł

LORDS OF THE RINGS RETURN OF KING 134zł

ALIEN vs PREDATOR ZŁOTA 44 zł
ANNO 1602 32 zł
AQUA DIGGER 3D 19 zł
BALDURS GATE 2 + TOB 54 zł
BATTLEFIELD 1942 SECRET 67 zł
BATTLEFIELD 1942 DELUXE 128 zł
BEANOTOWN RACING 19 zł
BEYOND GOOD & EVIL 99 zł
BIG MUTHA TRUCKERS 67 zł
BIONICLE THE GAME 84 zł
BLITZKRIEG 109 zł
BROKEN SWORD SLEEPING D 109 zł
BRYDŻ 19 zł
C&C GENERALS 118 zł
C&C GENERALS - ZERO HOUR 67 zł
CALL OF DUTY (WER PL) 84 zł
CAPITALISM 2 19 zł
CELTIC KINGS RAGE OF WAR 45 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 03/04 118 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 45 zł
CHICAGO 1930 27 zł
CHROME 45 zł
CIVILIZATION III 54 zł
COLIN MCRAE RALLY 3 84 zł
COLIN MCRAE RALLY 4 zapow 84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0 19 zł
COMBAT MISSION GOLD 36 zł
COMMANDOS 2 45 zł
COMMANDOS 3 118 zł
COUNTER-STRIKE COND. ZERO-ZAP 84 zł
CYCLING MANAGER 2 19 zł
CYCLING MANAGER 3 45 zł
DIABLO II + PAN ZNI. ZŁOTA ED 84 zł
ENIGMA RISING TIDE 45 zł
ENTER THE MATRIX 84 zł
ETHERLORDS II 27 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 19 zł
FALLOUT 2 19 zł
FALLOUT TACTICS 19 zł
FIFA 2004 118 zł

MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ 67zł

FREEDOM FORCE 109 zł
GALACTIC CIVILIZATIONS 45 zł
GDZIE JEST NEMO 67 zł
GHOST MASTER 85 zł
GOTHIC 2 84 zł
GTA VICE CITY 117 zł
GTA 3 45 zł
GUN METAL 10 zł
HALF LIFE 44 zł
HALF LIFE GENERACJA v 3 85 zł
HALF LIFE 2 0 ZAPOWIEDZ 109 zł
HALO COMBAT EVOLVED 159 zł
HARD TRUCK 18 WHEELS 45 zł
HARRY P QUIDDITCH W CUP 118 zł
HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 45 zł
HOBBIT 95 zł

STARWARS KNIGHTS OLD REPUBLIC 139zł

HOMEWORLD 2 118 zł
HORSE RACING MANAGER 19 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 54 zł
HULK 54 zł
ICEWIND DALE + MISJE 19 zł
ICEWIND DALE II 54 zł
IL-2 STURMOVIK FORG 85 zł
KANGUREK KAO 2 54 zł
KOREA - ZAPOMNIANY KONFLIKT 85 zł
KRASNALE 2 10 zł
KURCZAKI X (MOORHUHN X) 19 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D 19 zł
LORD O.T. RINGS RETURN KING 134 zł
MALUCH RACER 19 zł
MASSIVE ASSAULT 19 zł
MAX PAYNE 2 118 zł
MEDAL O.H.A.A. DELUXE 118 zł
MEDAL OF H. BREAKTHRO 67 zł
MIDNIGHT NOWHERE 65 zł
MORROWIND BLOODMOON 54 zł
MORROWIND TRIBUNAL 54 zł
MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ 67 zł
MS FLIGHT SIMULATOR 2004 199 zł
NBA LIVE 2004 118 zł
NEED FOR SPEED PORSHE 2000 31 zł
NFS UNDERGROUND 118 zł
NEOCRON ONLINE 65 zł
NEVERWIN. NIGHTS UNDRENTIDE 67 zł
NEVERWINTER NIGHTS HORDES 67 zł
NEVERWINTER NIGHTS ZŁOTA ED 84 zł
NEW WORLD ORDER 67 zł
NHL 2004 118 zł
PACIFIC WARRIORS 2 19 zł
PANZER GENERAL III SCO 31 zł
PATRICIAN II RISE OF HANSA 85 zł
PIRACI NOWEGO SWIATA 84 zł
POLANIE II 67 zł
POLDEK DRIVER 19 zł
PORT ROYALE 65 zł
POST MORTEM 67 zł
POSTAL 2 44 zł
PRINCE OF PERSIA 99 zł

GALACTIC CIVILIZATIONS 45zł

PRISONER OF WAR 38 zł
PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE 45 zł
PURE PINBALL 19 zł
RAILROAD TYCOON 3 99 zł
RAILROAD EXE 19 zł
RED FACTION II 44 zł
ROLLER COASTER WORLD 19 zł
RUNAWAY 67 zł
SCHIZM 2 85 zł
SEA DOGS 19 zł
SIM CITY 4 116 zł
SIMPSONS HIT & RUN 118 zł
SIMS ABRACADABRA 67 zł
SIMS DOUBLE DELUXE 118 zł
SNAJPER 27 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2: D.H. 63 zł
SPACE COLONY 85 zł
SPLINTER CELL 54 zł
STAR WARS: GALAXIES 169 zł

CHICAGO 1930 27zł

EUROPA UNIWERSALIS 2 WOJNA ŚWIATOWA 19zł

STARCRAFT + BROO 45 zł
SUDDEN STRIKE 2 84 zł
SW JEDI K. JEDI ACADEMY 144 zł
SW KNIGHTS OLD REPUBLIC 139 zł
SYRENKA RACER 10 zł
TOMB RAIDER THE ANGEL 118 zł
TROPICO 2 WYSPA PIRATÓW 85 zł
UFO AFTERMATH 84 zł
URU AGES BEYOND MYST 109 zł
WANTED GUNS 19 zł
WARCRAFT III 54 zł
WARCRAFT III + FROZEN 85 zł
WARLORDS IV 84 zł
WŁADCA P. WOJNA O PIERŚCIEŃ 115 zł
WOLFENSTEIN GOLD 63 zł
WORMS 3D 84 zł

NEVERWINTER NIGHTS HORDS OF UNDERDARK

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 5.3.2004

CYCLING MANAGER 3 45zł — WWW.CYCLING-MANAGER.PL · MALUCH RACER 19zł · GUNMETAL 10zł · AMERICAN POOL 10zł · BEANOTOWN RACING 19zł

SYRENKA RACER 10zł

WWW.SYRENKA.PLAY.COM.PL

SUPER wyścigi SYRENEK na nowym engine. Wiele tras i samochodów!
Na płycie dodatkowo Patch MALUCH RACER 1.5 (nowe trasy Maluchów + dodatkowe trasy) oraz POLDEK Patch 1.5

GRA BĘDZIE DOSTĘPNA W MIESIĘCZNIKU CDmaniak 2/2004 - 9,90zł w Twoim kiosku. Dostępny od 25.4.2004

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30 · SMS +48 604 100 500

GAMER 2/2004

Pełne wersje : Paintball Shooter , Night Race
Dema : Enigma RT, Massive Assault PL , Pacific Warriors 2 , Wyścig Kurczaków, Trailery : Wanted Guns
Programy: PC Clean 2004 trial, AntiVirenKit 12, Gadu Gadu 6.0
Recenzje: Robot Arena 2, USA Bass Championship
Zapowiedzi : Apocaliplica , X2 The Treat

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł

MAX KIDS 2/2004

już w kioskach.
Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci : GOJOEpogo oraz Tennis Antics - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.
Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci, oraz programu Angielski dla dzieci.

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł

KOMPUTER CD 2/2004

Już w kioskach
Pełne wersje:
PC BACKUP 2004 PL-pełna komercyjna wersja TYLKO U NAS ,Adobe Photoshop CS TRIAL , Panda AntyvirusTRIAL , gra: BeachSoccer oraz inne! Patch MaluchRacer1.5
Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!!

13 PEŁNYCH WERSJI

WWW.KOMPUTERCD.PL

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł

UWAGA: zapowiedź gry zawierającej ogromne ilości przemocy.

GATUNEK: **SKRADANKA**

MANHUNT

REC → SAVE ←

Constanty Foch

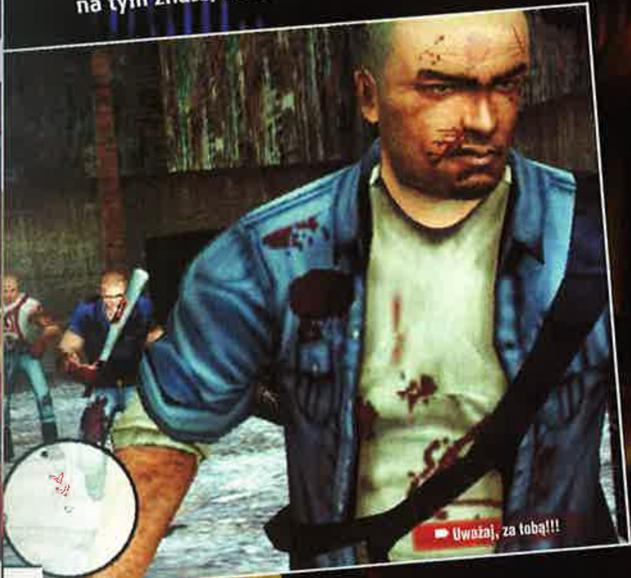
Jeden, dwa, jeden, dwa... Próba mikrofonu... Słyszysz? To dobrze, James... Pamiętaj o naszej umowie. Zabijesz wszystkich tych dupków, a ja daruję ci życie. Ale nie masz się bawić w żadne ceregiele – nie interesują mnie trupy bez wyrazu. To ma być rzeź, słyszysz, James? Chcę widzieć krew, chcę widzieć pękające kości i chcę widzieć przerażenie na twarzach twoich ofiar. Podobno się na tym znasz, co, James? Pamiętaj o naszej umowie...

Naprawdę bardzo się dziwię, że wydana w ostatnich tygodniach 2003 roku przez firmę Rockstar gra Manhunt **nie wywołała medialnej burzy** (zakaz sprzedaży w Nowej Zelandii to normalka...) takiej jak to, co działo się po premierze **GTA3** i co w pewnym sensie (protesty Haitańczyków) dzieje się nadal wokół **GTA: Vice City**. Tak naprawdę seria GTA nie pokazuje nic, czego nie widzieliby karmieni dziesiątkami filmów kryminalnych na tydzień nałogowi konsumenci telewizji. **Manhunt zaś ukazuje świat, o którym raczej się tylko słyszy, niż go widzi - świat nielegalnych, ekstremalnie brutalnych realnych filmów typu snuff**, rozprowadzanych za pośrednictwem Internetu wśród najbardziej perwersyjnych zboczeńców i chorobliwie ciekawskich typów z raczej nie całkiem zrównoważoną psychiką. **Już niedługo ta gra przeniesiona zostanie z PlayStation 2 na PC**. Wic polega na tym, że w przeciwieństwie do godnego pożałowania **Postala** Manhunt jest grą, która pod tą brutalną przykrywką chowa udane, a przede wszystkim oryginalne mechanizmy rozgrywki - i w innej otoczce byłaby produkcją zasługującą na najwyższe noty...

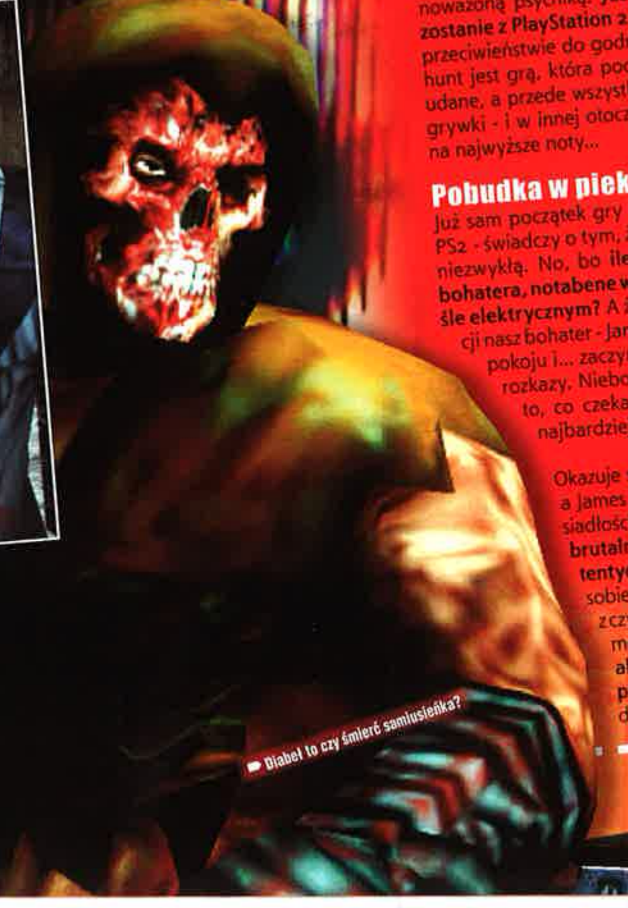
Pobudka w piekle

Już sam początek gry - miałem okazję zagrać w wersję PS2 - świadczy o tym, że mamy do czynienia z produkcją niezwykłą. No, bo **ile gier zaczyna się egzekucją ich bohatera, notabene wielokrotnego mordercy, na krześle elektrycznym?** A żeby było ciekawiej, po tej egzekucji nasz bohater - Jame Earl Cash, budzi się w szpitalnym pokoju i... zaczyna słyszeć **głos**. Głos wydający mu rozkazy. Niebo? Piekło? Żadne z tych miejsc - ale to, co czeka Casha w najbliższych godzinach, najbardziej jednak przypomina to ostatnie...

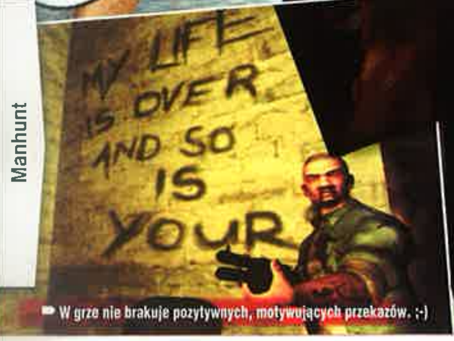
Okazuje się, że egzekucja została sfingowana, a James z więzienia został wywieziony do posiadłości Lionela Starkweathera - **reżysera brutalnych filmów przedstawiających autentyczne sceny przemocy**. Lionel wybrał sobie Jamesa na kolejną gwiazdę, w związku z czym stawia przed nim sprawę jasno. Cash może wybrać: **albo śmierć na miejscu, albo walka z dziesiątkami wynajętych przez Starkweathera bandytów**, co jest dlań szansą na ratunek - pod warunkiem



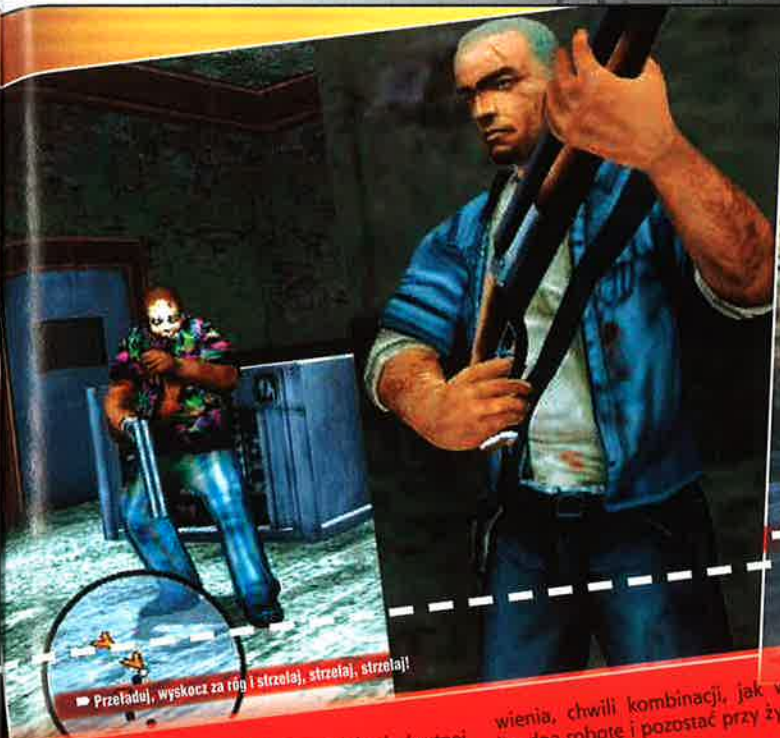
Uważaj, za tobą!!!



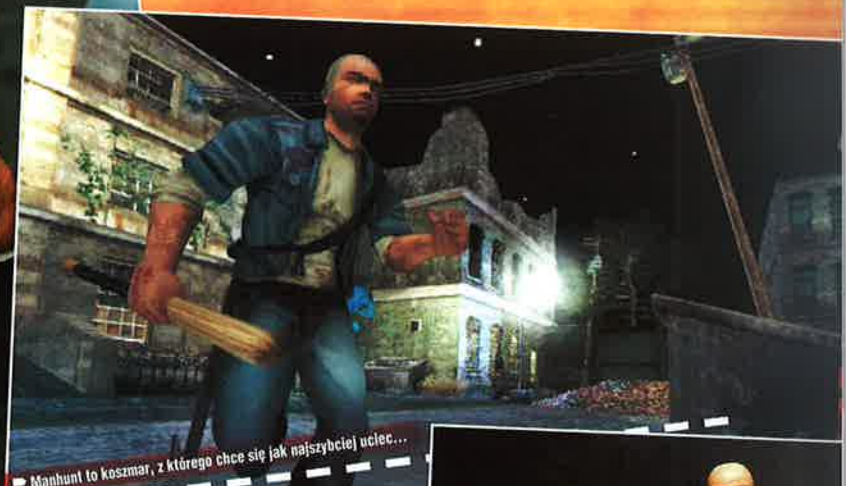
Diabeł to czy śmierć samiusieńka?



W grze nie brakuje pozytywnych, motywujących przekazów. ;-)



Przeładuj, wyskocz za róg i strzelaj, strzelaj, strzelaj!



Manhunt to koszmar, z którego chce się jak najszybciej uciec...

Oczywiście, że przeżyje do końca całej tej okrutnej
zabawy. To właściwie taki wybór, w którym nie ma
wyboru - i Cash przystaje na te sadystyczne zasady.
Wychodzi z kliniki wprost na ulice miasteczka Carcer
City, przebudowanego przez Starkweathera specjal-
nie na potrzeby jego filmów.

Skradaj się i zabijaj...

Manhunt szybko zaskakuje. Okazuje się bowiem,
że **nie jest to gra akcji**, a przynajmniej nie w takim
stopniu, w jakim można by się spodziewać po fa-
bule. **To raczej skradanka w rodzaju Splinter
Cella czy Metal Gear Solid 2: Substance**. I uwierz-
cie, że jest to skradanka, która wymaga nie tyle
samo, a dużo, dużo, dużo więcej cierpliwości niż
dwa wymienione wcześniej tytuły – ok. 75% cza-
su gry spędzasz w cieniu i czekasz, aż bandyta
zbliży się do ciebie, a ty będziesz mógł - niezau-
ważony - „zaciukać" go (w przypadku tej gry to
najlepsze słowo, niestety...). Tego rodzaju grywal-
ności jeszcze na PC nie mieliśmy okazji poznać
(tak jak mówię, nawet **Splinter Cell** jest szybszy i
bardziej naładowany akcją) i na pewno na tej
platformie będzie to jeden z powodów do zapo-
znania się z produkcją.

Dopiero późniejsze poziomy, w których Cash
znajduje wielko kalibrową i szybkostrzelną broń
zmieniają charakter rozgrywki. Nadal jednak - do
samego końca - jest to głównie skradanka, a nie
strzelanka, jak np. **State Of Emergency**. Takiemu,
a nie innemu charakterowi gry sprzyja też sposób,
w jaki ludzie z Rockstara zaprojektowali każdy z
24 poziomów gry. No, może nie każdy, ale więk-
szość. Otóż, ta składa się z ciągu ustawionych po
sobie „scenek" - pewnych konkretnych sytuacji,
które obmyślono tak, aby - po pierwsze - wyci-
skały z nadnerczy nowe fale adrenaliny, a po
drugie - wymagały od gracza namysłu, zastano-
wienia, chwili kombinacji, jak wykonać
brudną robotę i pozostać przy życiu.

Ręce, noga, mózg na ścianie

Z tym skradaniem, pozostawaniem w ukry-
ciu to w sumie nie do końca tak - system
zastosowany w grze wymaga kilku zdań
wyjaśnienia. Otóż, Cash przeciwników po-
konuje zwyczjnie, w walce wręcz czy z
„uliczną bronią" typu łom, bejsbol itd.
(łącznie występują cztery rodzaje broni, z
palną). W takich starciach bezpośrednich
trudno jednak pokonać przeciwnika bez
utraty energii. Poza tym Starkweather za-
czyna wtedy narzekać, że nie masz zadat-
ków na gwiazdę i na końcu poziomu
dostajesz niską ocenę. **Dużo bardziej sku-
teczniejsze są zabójstwa brutalne - takie
wykonywane z ukrycia**. Wtedy, kiedy prze-
ciwnik cię nie widzi.

Gdy zakradniesz się do bandyty, pojawia
się nad nim zielona ikonka informująca,
że możesz go zabić w taki właśnie sposób.
Jeśli pozostaniesz w pobliżu, po chwili
zmieni ona kolor z zielonego na żółty, a
jeszcze po jakimś czasie - czerwony. Każdy
z tych kolorów oznacza - kolejno - coraz
bardziej brutalne formy pozbawienia ży-
wala życia.

Oczywiście za takie morderstwa zostajesz
oceniony **najwyżej i to chyba najbardziej
kontrowersyjna kwestia w tej grze** - o ile
sceny mordu, krew i okrucieństwo stały
się już częścią wizualnej strony współcze-
snej kultury (choćby w telewizyjnych
dziennikach), tak gra, **która aktywnie
zachęca, nagradza brutalność i wzmo-
żoną agresję, musi budzić wątpliwości.
Każdy z was musi sobie
odpowiedzieć na pyta-
nie, czy granica tego, co
można - i tego, czego nie
można w grze kompute-
rowej, została w tym przy-
padku przekroczona. Na
pewno sceny, jakie zobaczy-
cie w Manhuncie, są moc-
niejsze od wszystkiego, co
do tej pory pojawiło się w
grach.**

Rzeź na PC

Niestety o tym, że Man-
hunt pojawi się na PC,
wiemy tylko z oświadczenia
prasowego producenta (Rockstar) i wy-
dawcy (Take 2), w którym poza samą informacją o
fakcie prac nad wersjami gry przeznaczonymi na PC i Xboksa nic
więcej nie ma. Oznacza to, że nie bardzo można stwierdzić, czym
różnił się będzie PC-towy Manhunt od konsolowego odpowied-
nika. Nie wiadomo też, jak twórcy poradzą sobie z trzema ele-
mentami gry, które mocno wiążą się ze specyfiką oryginalnej
platformy, na jakiej ją wypuszczono. Pierwszy z tych elementów
to **sterowanie**. Manhunt wykorzystuje obie gałki i właściwie
wszystkie przyciski joypada PlayStation 2... Na szczęście Rock-
star dowiodło, że wie, jak przenosić konsolowe sterowanie
na PC.

Drugi z tych elementów to **obsługa zestawu słuchawka/
mikrofon**, który w wersji na PS2 znacznie zwiększał napię-
cie podczas całej gry. Ponieważ urządzenia tego typu są
również popularne wśród użytkowników PC-tów, należy się
spodziewać, że i w wersji na blaszaka słowa Starkweathe-
ra będą słyszalne w słuchawkach, okrzyki bandytów w
głośnikach, a te wypowiadane przez ciebie do mikrofonu
słyszalne w świecie gry.

Element trzeci to **sposób zapisywania stanu gry**. PC-
towcy na pewno będą narzekać na wyznaczone od-
górnie „sejwpointy" - a wprowadzenie mechanizmu
quick/save mogłoby zniweczyć całe napięcie i niepo-
kój towarzyszące zabawie. Jak będzie, zobaczymy...

Krwawe dylematy

Dokładna data premiery PC-towej wersji Manhun-
ta w dniu oddawania magazynu do druku **nie
była jeszcze znana**, ale należy się spodziewać, że
będzie ona miała miejsce **najprawdopodobniej
w okolicach maja lub czerwca, w bezpośrednim
sąsiedztwie targów E3**.

Niektóre postacie, z którymi przyjdzie ci walczyć - to niezłe freaki!

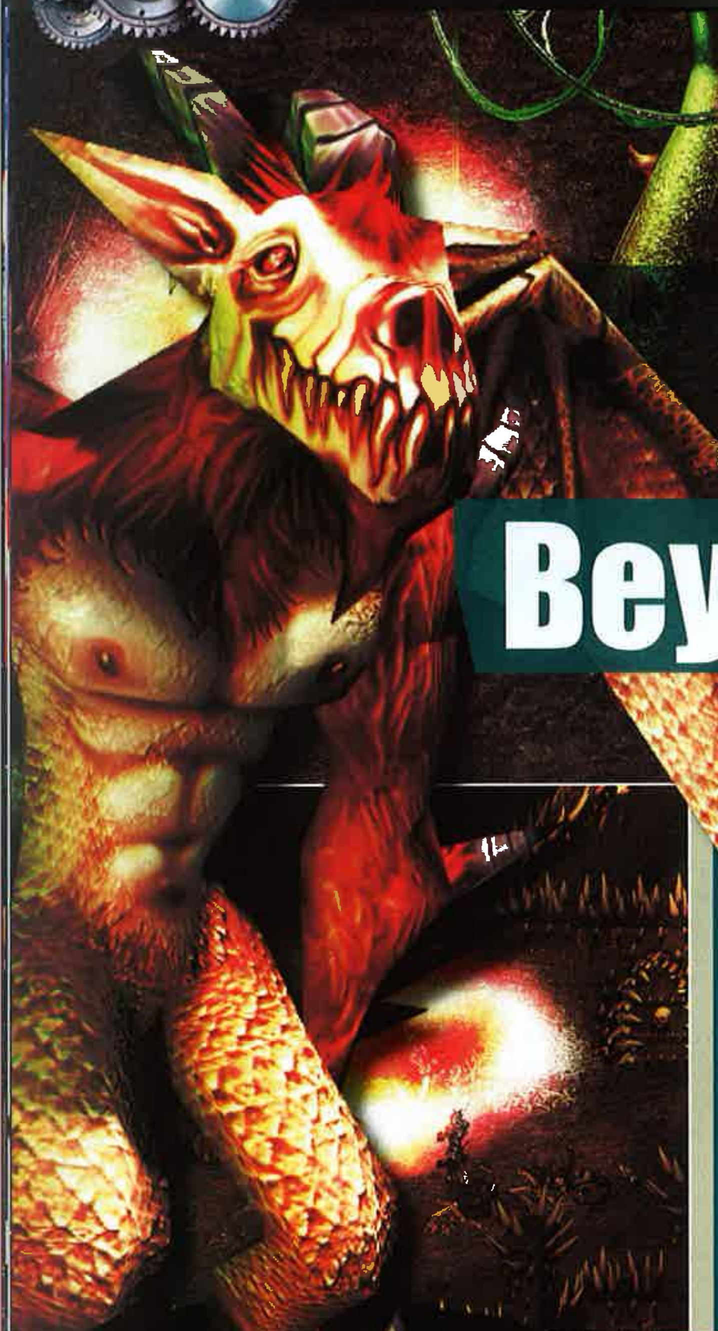
Manhunt
Producent: Rockstar North

GATUNEK: cRPG

gem

Divine Divinity belgijskiego Larian Studios było jedną z najprzyjemniejszych niespodzianek roku 2002. Gra pojawiła się w zasadzie znikąd, a mimo to zdołała się wedrzeć na listy przebojów największych pism i serwisów branżowych i sięgnąć po nagrody w kategorii komputerowego role-playing. To już jednak historia. Czas się zająć tym, co znajduje się Poza Świętością – Beyond Divinity.

Beyond Divinity



Beyond Divinity - znane jeszcze niedawno jako *Riftrunner*, nie jest, powtórzę, **nie jest bezpośrednim sequelem** *Divinity* (pomysł dodatkowego *Divine'a* narodził się w niemieckim CDV i był, delikatnie mówiąc, niezupełnie trafiony). Na kontynuację historii w *Divinity 2* poczekamy jeszcze przynajmniej rok. Zadaniem Beyond Divinity, jak twierdzą jego twórcy, jest natomiast **wypełnienie luki pomiędzy dwiema „głównymi" grami**, połączenie ich historii w jedną spójną całość, a przy okazji również ukazanie kolejnego fragmentu swiata Rivellon.

Akcja Beyond Divinity rozgrywa się w 20 lat po wydarzeniach opowiedzianych w *Divinity*. W tym czasie założony przez naszego poprzedniego bohatera Zakon Świętości wzrósł w siłę i na ogół skutecznie spełnia misję walki ze złem nękającym świat Rivellonu. Na ogół, gdyż bywa również tak jak w przypadku bohatera gry - paladyna Zakonu, który podczas walki z nekromantą wciągnięty został w wymiar piekielny - Nemisis. Tu, staje się obiektem łowów ogłoszonych przez demona Samuela, który obawia się, że bohater może się okazać mesjaszem zniewolonej przez demony rasy. Dodatkowo heros zmagać się musi z demonologiem, który stara się go kontrolować, korzystając z tego, że paladyn podlega chwilowo prawom świata demonów.

Najgorszym jednak, co mogło spotkać naszego herosa (lub heroinę), jest „więź duchowa", jaką związany został/a z postacią stanowiącą jego kompletne przeciwnieństwo - czarnym rycerzem. **Więź ta sprawia, że postacie te stają się właściwie nierozdzielne. Muszą przy tym nie tylko znosić własną obecność, ale i wzajemnie się chronić, gdyż jeśli jedno z nich zginie - drugie natychmiast dołączy doń w zaświatach.** Z czasem ich wzajemna niechęć może się zatrzeć. Czy jednak stanie się to poprzez zbawienie czarnego rycerza, czy też zejście na złą drogę uprzedniego strażnika światłości - zależeć będzie wyłącznie od samego gracza i jego dokonań. Może też być tak, że finalna walka odbędzie się właśnie między niedawnymi sprzymierzeńcami...

Znajomość *Divinity* nie jest wymagana, by cieszyć się Beyond Divinity, jednak znawcy Rivellonu docenią dbałość twórców o to, by powiązać wszystkie jego fragmenty w jedną całość. Pojawią się np. znane już postacie NPC-ów, a także echa wydarzeń z jedynki, także w postaci „jaj wielkanocnych". Naturalnie zachowana zostanie także jedna z cech charakterystycznych pierwszego *Divinity* - **bardzo wysoki sto-**

Beyond Divinity

pień interaktywności. Sam świat dzielić się ma tym razem na **5 tematycznych planów** - sztuka zmiany planów egzystencji zwana 'riftrunningiem' jest jedynym sposobem na to, by zerwać więź z czarnym rycerzem - tych osadzonych zarówno w lochach (labiryntach), jak i na powierzchni. Świat zamieszkiwany jest przez **400 postaci niezależnych** (dla porównania w *Divinity* - 180).

Rozwój bohatera opiera się na kompletnie odmiennej koncepcji niż ta z pierwszego *Divinity*. Zniknie nawet początkowy podział na trzy klasy: wojownika, maga, złodzieja. **W Beyond Divinity każdy z herosów jest wyjątkowy tak samo, jak wyjątkowy jest styl gry prowadzącego go gracza.** To dlatego, że tu rozwój opiera się także na tworzeniu (!) umiejętności z grup warrior, wizard, survivor oraz summoning dolls (w trakcie gry niezbędne będzie znajdowanie nauczycieli, którzy zechcą podzielić się wiedzą, rozwijając nowe gałęzie drzewa). Warto też zauważyć, że w identyczny sposób konstruowane są czary. Pocisk magiczny zatem złożony być może wyłącznie z elementu ognia, ale równie dobrze zawierać pierwiastki wody i powietrza.

Walki w Beyond Divinity przypominać mają w ogólnych zarysach to, do czego przyzwyczaiło nas pierwsze *Divinity*. To, mówiąc najprościej, **hack & slash wzbogacony elementami taktycznymi.** Przeciwników w Beyond Divinity będzie mniej, jednak będą oni znacznie bardziej wymagający. O ile w poprzedniej grze w trakcie walk z silniejszymi przeciwnikami wystarczyło dużo biegać, o tyle teraz trzeba będzie także myśleć. Zwiększony poziom trudności walk rekompensowany będzie tym, że drużyna naszego herosa składać się może z kilku w pełni kierowanych przez gracza jednostek - zarówno ludzi, jak i stworzeń przyzywanych dzięki czarom czy „lalkom". **Ponadto z niektórymi przeciwnikami można będzie iść na ugodę** i tym samym zakończyć walkę jeszcze przed jej rozpoczęciem.

Beyond Divinity tworzone jest na bazie zmodernizowanego (wykorzystującego funkcje DirectX 9) engine'u poprzednika. Łączy dwuwymiarowe tła i trójwymiarowe modele - np. postacie, dzięki czemu możliwa ma być zmiana rozdzielczości oraz funkcja zbliżenia obrazu (zoom), przy czym otoczenie i postacie zostaną odpowiednio przeskalowane. Ulepszeniu uległy także animacje. W warstwie dźwiękowej podkreślić należy fakt, że wszystkie dialogi mają być czytane, a za muzykę ponownie odpowiadać będzie nagradzany wielokrotnie za soundtrack do *Divinity* **Cyryl Pokrowski.**

Beyond Divinity ma się już ku premierze i wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie to wydarzenie pamiętne w świecie komputerowego role-playing. Wykorzystanie sprawdzonej już formuły i szczera chęć poprawienia tego, co mogło budzić niechęć w pierwszym *Divinity* zdają się obiecywać produkt nadzwyczajny. Miejmy nadzieję, że Beyond Divinity - tak jak poprzedniczka, zdoła podbić serca miłośników komputerowego role-playing.

Beyond Divinity w pełnej polskiej wersji językowej i cenie 100 złotych pojawi się na rynku już w kwietniu.

Beyond Divinity Battlefields

Powyższy tytuł nie odnosi się, wbrew pozorom, do first-person shootera w świecie *Divinity*. To nazwa funkcji generowanych losowo „mikroświatów" w Beyond Divinity, otwartych dla graczy w każdym momencie głównej jego kampanii. Pozwolą one dzięki walkom i prostym questom „podszkolić" herosa, który przestał się sprawdzać w głównym wątku opowieści. Wizyty w mikroświatach pozwolą także nabywać wyjątkowe umiejętności i bez wątpienia przyczynią się do wydłużenia czasu życia Beyond Divinity.

Beyond Divinity
Producent: Larian Studio

KONKURS SMS!

Z okazji kwietniowej premiery najnowszej, czwartej części gier z serii pt. Colin McRae Rally ogłaszamy konkurs, który składał się będzie z 4 etapów, ogłaszanych w CD-Action (w wydaniach 2, 3, 4 i 5/2004). W każdym z kolejnych odcinków do wygrania ciekawe nagrody, w finale, który ogłoszony zostanie w wydaniu 5/2004 CD-Action, dla wszystkich wiernych czytelników do wygrania dodatkowo sprzęt firmy Logitech

W pierwszej części naszej zabawy do wygrania oferujemy
10 gier CMR 04

Aby wygrać jedną z nich, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe.

Ile będzie kosztowała gra Colin McRae Rally 4?

A: 99,90
B: 129,90
C: 159,90

Odpowiedź proszę przesłać pod numer 7164

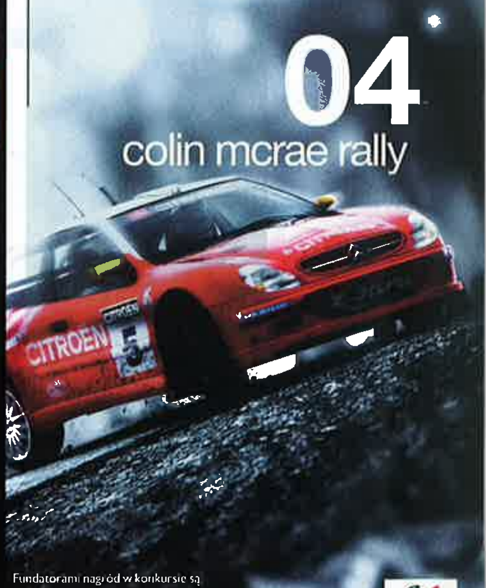
Treść SMS-a wpisać według schematu:
CA.CM.X

Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C). Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT).

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie www.cdaction.com.pl

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 20 kwietnia!

Powodzenia!



Fundatorami nagród w konkursie są:

Co wiadomo o filmie?
- ukaże się pod koniec 2004 r. lub na początku 2005 roku
- zostanie nakręcony we Wschodniej Europie
- reżyserem jest Uwe Boll (Brightlight Pictures)
- akcja filmu będzie się dziać przed pierwszą częścią BloodRayne'a i opowie przygody Rayne w... XIX wieku

Seksowna półwampirzyca Rayne powoli staje się takim samym symbolem gier komputerowych XXI wieku jak Larwa Kroft w połowie lat 90. Właśnie trwają intensywne prace nad sequelem jej przygód.

BloodRayne 2

Eld a.k.a. Jestem_TRENDY!

GATUNEK: AKCJA

Trzeba przyznać, że pierwsza część *BloodRayne'a* wywołała niezłe zamieszanie. Gra niepozbawiona była mankamentów, ale i jej grywalność, i wdzięki Rayne umiejętnie maskowały wszelkie niedociągnięcia. Popularnością może *BloodRayne* nie pobił *Crap Raidera*, ale i tak poszła fama, że **(nie)boska Rayne trafi na ekrany kin.** To spory sukces, zarezerwowany raczej dla wąskiego grona komputerowych bohaterów. Sukces, który raczej mnie nie dziwi, bo zarówno fabularnie, jak i pod względem grywalności Rayne bije Larwę o całe lata świetlne.

I wszystko wskazuje na to, że BloodRayne 2 będzie w pełni udanym sequelem. Już sama fabuła zapowiada się dość oryginalnie. W przeciwieństwie do *Crap Raidera*, w którym ciągle klepano ten sam smętny schemat dżungla - pustynia - miasto, fabuła sequela przenosi nas w zupełnie inne czasy i miejsca niż pierwsza odsłona. Jak wszyscy dobrze pamiętamy, **część pierwsza rozgrywała się przed i w czasie II wojny światowej.** Wtedy to Rayne w barwach Brimstone Society rozprawiała się z nazistami. Dlatego niejakim zaskoczeniem była dla mnie wiadomość, że BloodRayne 2 opisuje **współczesne nam wydarzenia.**

Co się działo z Rayne przez te wszystkie lata? Nasza dzielna seksowna półwampirzyca wycinała w tym czasie różnej maści potomków ojca wampira Kagana. Sielanka ta trwała do chwili, gdy „rodzinka" Rayne dogadała się i założyła organizację o nazwie Cult Of Kagan. Za cel rodzinka ta postawiła sobie podbicie całego świata, którym rządziłyby wampiry, a ludzie mieliby służyć jako pożywienie dla długozębnych. Jakby tego było mało, **wampiry wynalazły substancję o nazwie The Shroud, która chroni je przed światłem dziennym.** Teraz tylko Rayne jest w stanie ocalić ludzkość.

BloodRayne 2 **powstaje na tym samym engine co pierwowzór** - Infernal Engine. Z tą jednak różnicą, że **silnik został podrasowany,** co zapewnia nie tylko lepsze wrażenia wizualne, ale też poprawioną grywalność.

Słów zatem kilka o tym, co zostało poprawione, bo rewolucji nie możemy oczekiwać. **Dalej jest słodka krwawa nawalanka TPP.** Dlatego też poprawiono walkę ostrzami umocowanymi na przedramieniach Rayne. Nasza półwampirzyca **zadaje teraz więcej ciosów,** a także stosuje przeróżne combosy. Podobnie stało się z bronią palną, która oczywiście została zamieniona na nowoczesne pukawki. **Dodano nowe moce,** które Rayne „wyssysa" z bossów. Są to Blood Storm i Enhanced Blood Rage. Poprawiona została również umiejętność **aura vision,** która odgrywa teraz większą rolę niż w części pierwszej.

Zmodyfikowano też samą Rayne i jej otoczenie. Począwszy od **nowych fatałaszków**

(ale równie skromnych co w jedynce), a skończywszy na **lokacjach.** Tym razem to nie gotyckie zamki czy bagna, ale (głównie) nowoczesna metropolia. Grafika ma więcej detali, poprawiono fizykę przedmiotów. **Jest jeszcze więcej krwi** i chlapie ona bardziej realistycznie itd. Rzecz oczywista, trochę pracy włożono w **animację poruszeń Rayne**, która - jak pamiętamy - była taka sobie.

Po tej krótkiej zapowiedzi chyba nikt nie ma wątpliwości, że warto cierpliwie poczekać na BloodRayne 2? Ja miałem jeszcze tę przewagę, że **widziałem trailery** zwiastujące nowe przygody Rayne. Powiadam wam - wymiatają! **Byle do października**, kiedy to Rayne uderzy ze zdwojoną siłą!

BloodRayne 2
Producent: **Majesco**

Dawid Fiedorowicz

Gdy moskiewskie Nival Interactive podało informację o pracach nad Blitzkriegiem II, moje oczy się zaświeciły, a kąciki ust dotknęły ścian. Nie będę ukrywał, że pierwsza odsłona Wojny Błyskawicznej bardzo mi się podobała. Dlatego na sequel czekam jak Polska na niższe podatki. Ja zapewne doczekam realizacji własnego marzenia. Naród raczej nie.

Najważniejsze pytanie dotyczące gier z liczbą x w tytule (gdzie x > 1) to „co nowego?". W sprawie *Blitzkriega* odpowiedź jest prosta - dużo. Najbardziej zauważalną zmianą będzie **przeniesienie walk w trójwymiar.** :) Nie należy tu jednak oczekiwać rozbudowanego terenu, czegoś na miarę *GTA III* - po prostu płaskie (choć całkiem ładne) bitmapy zastąpiono elementami 3D. Na pierwszy rzut oka trudno nawet zauważyć różnicę pomiędzy wyglądem sequela a pierwowzoru!

Wbrew pozorom różnicę są. Po pierwsze - budynki. **Miasta przestały już przypominać zbiorowisko kartonowych atrap.** Krok następny - dzieła natury. Z pierwszej części zapamiętałem głównie - zdawać by się mogło – plastykowe, drzewa i krzaczki, które wyglądały naturalnie jak drewniany kwiatek w wazonie. Teraz las jest czymś więcej niż tylko drewnem na opał. On żyje! Wszystko to dzięki lekko powiewającym na wietrze liściom, które czasem nawet spadają i zmieniają kolor. Cud - miód!

Dobre wrażenie sprawiają także **nowe jednostki.** Choć słowo „nowe" jest tu użyte nieco na wyrost. Faktycznie pojawi się kilkanaście rodzajów uzbrojenia nieznanego z pierwszej części, jednak zdecydowana większość to „starzy znajomi" - tyle, że poddani kosmetycznym poprawkom.

Żołnierzom zrobiono bardzo, ale to bardzo solidny lifting, jeśli nie stworzono ich od podstaw. Znacząco poprawiono animację ruchu. Nieraz podczas grania w *Blitzkrieg* miałem wrażenie kierowania zespołem Robocop & kumple. Teraz żołnierze poruszają się... po ludzku. I mają bardzo ludzkie potrzeby. Podczas gry będziecie mieli możliwość zobaczenia, jak podczas postoju wasi chłopcy pójdą pod drzewko w wiadomym celu czy usiądą na trawie, aby rozkoszować się wdychaniem dymu z fajek (fee...).

Kolejnym elementem, na który narzekali gracze, była kamera. Przypominam - w pierwszej części gracz nie miał ŻADNEJ możliwości kontroli widoku. Ma się to bardzo znacząco zmienić. Zacznijmy od funkcji kamery zwanej potocznie **zoomem.** Gra oferować będzie możliwość dużego przybliżenia, które ma pozwalać nawet na dojrzenie... stopnia żołnierza. Pozostaje jeszcze **obrót mapy.** Funkcja ta jest obecnie w fazie produkcji i nie ma jeszcze pewności, czy znajdzie się ona w grze.

Gra warta świeczki

Podobnie jak w pierwowzorze, przyjdzie nam tu kierować armiami trzech narodów: Niemców, Rosjan oraz aliantów (USA i Wielka Brytania). Nie zabraknie też innych wojsk, wystąpią one jednak wyłącznie w charakterze oponentów. Wśród nich Francja, Holandia, Włochy, Polska, Japonia etc.

Wszystkie zadania oparto na wydarzeniach historycznych. Zarówno tych znanych, jak i znajdujących się wyłącznie w głowach historyków. A więc oprócz tak znanych jak obrona Stalingradu czy lądowanie na Sycylii, pojawią się np. walki o Królewiec (dziś: Kaliningrad). Gracz wcieli się w jednego z historycznych, realnie istniejących dowódców, który zaczynając jako np. pułkownik - wraz z kolejnymi sukcesami - zostaje generałem. Oczywiście im wyższa ranga, tym więcej wojska ma pod sobą.

Miłym szczegółem jest bardzo dokładna mapa. Możemy na niej znaleźć nie tylko miejsca, takie jak Wrocław, ale też maleńkie miasteczko Bransberg (dziś - zgadnijcie, a nagrodą awangardowe skarpetki w czarnym mafijnym kolorze, model delux). Mała podpowiedź: szukajcie na Warmii.

Świat należy do nas!

Podczas prowadzenia wojsk do zwycięstwa przyjdzie nam zwiedzić spory kawałek świata. **Od Normandii, przez Holandię, Niemcy, Afrykę Północną i Rosję - aż po brzegi Pacyfiku... i wody Atlantyku.** Mówiąc krótko, są tu wszystkie teatry działań II wojny światowej. **Szczególnie ciekawe będą operacje na Oceanie Spokojnym.** Główny nacisk podczas walk na tych wodach (i wyspach) zostanie położony na lotnictwo, więc poważną rolę spełnią na pewno lotniskowce. Mam jednak małe zastrzeżenie co do wyglądu tych maszyn - są one bardzo małe. Proszę, niech ktoś mnie oświeci i powie, że widział lotniskowiec, który na górnym pokładzie mieści trzy samoloty!

Rosjanie stürmen!

Na Blitzkrieg II przyjdzie nam sporo poczekać. Gra zapowiadana jest na **pierwszy kwartał 2005 roku,** choć znając życie - należy się spodziewać lekkiego poślizgu. Co więcej, w tym samym czasie pojawią się dwa inne tytuły, które mogą być dużą konkurencją dla „Wojny Błyskawicznej". Mowa tu o *Kombat: Gott mit Uns* oraz *Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945.* I tu mała ciekawostka. Wszystkie wymienione gry mają rosyjski rodowód. Z czego dwie rdzennie niemiecki tytuł. :)

Blitzkrieg II
Producent: **Nival Interactive**

NA CO WYDASZ ZAOSZCZĘDZONE PIENIĄDZE?

...CHWILĘ SZTUCZNEJ RADOŚCI ?

GRY KOMPUTEROWE NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!

GRA ROKU 2003!

Wyniki plebiscytu czytelników CDA
A oto dziesiątka laureatów:

1. GTA: Vice City
2. Call of Duty
3. Prince of Persia: Piaski czasu
4. Star Wars: Knights of the Old Republic
5. Need for Speed: Underground
6. Wolfenstein: Enemy Territory
7. Max Payne 2
8. Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy
9. Tony Hawk's Pro Skater 4
10. BloodRayne

Gry GTA: Vice City oraz Prince of Persia otrzymują:

1. BARTOSZ KOŁODZIEJCZYK Słupsk
2. MICHAŁ OSIAK Dęblin
3. KAMIL GÓRAK Sobieszów
4. ŁUKASZ STANO Niechów
5. KAMIL WIŚNIEWSKI Jaraczewo Góra

Grę GTA: Vice City otrzymują również:

1. ARTUR MALUGA Lubartów
2. PIOTR KRUCZEK Wrocław
3. MATEUSZ BANACH Łódź
4. BARTEK GRUSZCZYŃSKI Kiszkowo
5. MARCIN POLANOWSKI Ciechocinek

Gratulujemy! Nagrody prześlemy pocztą.

Fundatorami nagród są: LEM (UCOMP • EMPIK • MULTIMEDIA), CENEGA

NAWET TE NAJLEPSZE!

GRA TWÓRCÓW ROBIN HOOD I DESPERADOS!

CHICAGO 1930

W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA. **CENA 29,99 ZŁ**

Dzięki CHICAGO 1930 możesz przeżyć niesamowite przygody w czasach prohibicji. Masz do wyboru dwie kampanie, różniące się nie tylko misjami, ale też zasadami rozgrywki. Możesz wcielić się w żołnierza mafii albo w dzielnego policjanta, który strzeże spokoju mieszkańców miasta.

Jako gangster: dostaniesz wiele niebezpiecznych zadań - na przykład zniszczenie konkurencyjnej gorzelni, wydostanie szefa z domu publicznego w czasie policyjnego nalotu lub eliminację oskarżyciela.

Jako agent federalny: będziesz mógł prowadzić dochodzenia, ochraniać ważnych świadków, organizować naloty, udać się do siedziby mafii, by aresztować jej szefa - oczywiście wszystko z poszanowaniem prawa!

WYBIERZ, PO KTÓREJ STANIESZ STRONIE!

Z zestawie znajdziesz:

- Kartonowe pudełko
- Płyta CD z grą Chicago 1930 w tekturowym etui
- 64-stronicową książkę z instrukcją, opisem przejścia i ciekawymi informacjami o grze

EXTRA GRA WYMIATA !!!

Już od 18 marca eXtra Gra w nowej formule! Jeszcze lepsze gry, jeszcze atrakcyjniejsze wydanie - ta sama niska cena! Przekonaj się sam!

GATUNEK: AKCJA

Rok, w którym za najwybitniejsze ścigałki uznano *Need for Speed: Underground* i... *Simpsons: Hit the Road*, nie mógł być rokiem dobrym dla fanów autek w ujęciu symulacyjnym. Na szczęście 2004 pod tym względem zapowiada się znacznie, znacznie lepiej. Choćby dlatego, że już wiosną przez dyski twarde naszych wiernych pecetów prześliźnie się Driv3r, a wraz z nim pościgi samochodowe jakby wprost z *Bullitta, Francuskiego łącznika* czy *Ronina*.

Driv3r

Gem & Eugeniusz Siekiera

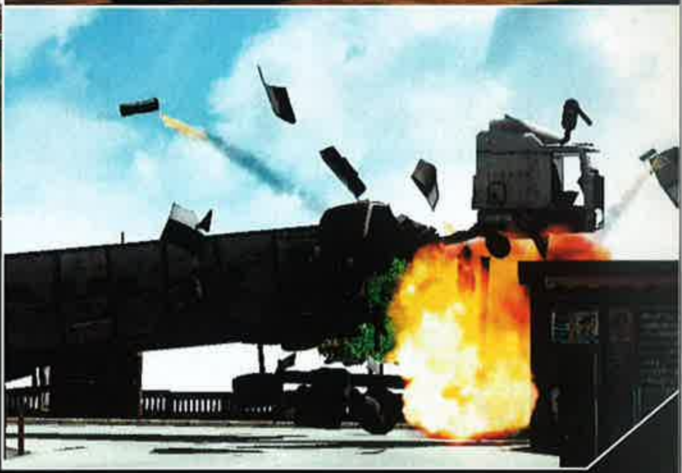
Driv3r (do niedawna zapisywany bardziej konwencjonalnie jako *Driver 3*) - dzieło Reflections Interactive, to kolejna część ich **interaktywnego kryminału o policjancie infiltrującym (głównie zza kółka) światek przestępczy.** Pamiętacie, kto to taki? Tanner jest gliniarzem, obsesyjnie lubującym się w zadaniach niezwykle trudnych i ryzykownych. Jako tajniak, pracując pod przykrywką, mieliśmy okazję zostać kierowcą pracującym dla gangu.

Driv3r Vice City?

Chętnie porównywany do *Vice City* Driv3r niewiele - wbrew pozorom – ma wspólnego z ubiegłorocznym hitem Rockstar Games. W tamtym jeżdżenie, choć zrealizowane znakomicie, stanowiło tylko jedną z wielu potencjalnych aktywności. Driv3r natomiast, jak zwykle w przypadku gier Reflections, **niemal całkowicie koncentruje się na symulowaniu realistycznych pościgów samochodowych.** Bohater gry potrafi wprawdzie biegać i strzelać (z pukawek o zróżnicowanym wagomiarze - od pistoletów po granatniki!), jednak najlepiej wychodzi mu kręcenie kółkiem - i kółek - w dowolnym z pojazdów, na jaki się natknie i jaki zostanie przezeń przejęty w imieniu bezprawia.

Pojazdów tych zaś ma być **ponad 70**, przy czym pisząc „pojazd" mamy na myśli nie tylko samochody - tu dostaniemy do dys-

Driv3r



pozycji niemal wszystko, czego dusza zapragnie: samochody osobowe, sportowe (w tym kabriolety), pickupy, vany, motorowery, skutery, motocykle, autobusy, samochody ciężarowe, a nawet... motorówki! Nie ma jednak wzmianki o maszynach latających, a szkoda, bowiem helikoptery to chyba najlepszy bajer zaimplementowany w *GTA:VC*.

Gdzie, co, kto?

Akcja kampanii Driv3ra kręci się wokół sprawy **międzynarodowej szajki złodziei luksusowych samochodów**. Wszystko zacznie się od tajemniczego zleceniodawcy, który zamówił 40 drogich, ekskluzywnych aut. Tanner będzie musiał dowiedzieć się, kim jest ten anonimowy kolekcjoner, aby nie dopuścić do sfinalizowania transakcji. Tak zapowiada się początek naszej przygody.

Sprawdzony już w czasie dwóch poprzednich gier 'secret agent' Tanner oddelegowany zostaje do rozbijania się aż po trzech tym razem miastach - **Miami, Nicei, Stambule**. Cieszy mnie to zróżnicowanie, bowiem dostaniemy do zwiedzenia 3 naprawdę odmienne rejony naszego globu. Odmienność ta dotyczyć będzie praktycznie wszystkiego, począwszy od architektury i zabudowań poszczególnych miast (na potrzeby gry stworzono prawie 36 tysięcy budynków), na strojach mieszkańców i samochodach poruszających się po ulicach skończywszy. Do pełni szczęścia przydałaby się może jeszcze zasypana śniegiem Moskwa, albo zatłoczone Tokio, ale to tylko moje fanaberie.

Gra składać się ma z ponad **30 zróżnicowanych misji.** Wspomniane zróżnicowanie ma tu podwójne znaczenie - gdyż oprócz, co wiadomo, odmiennych założeń - zawsze istnieć ma kilka sposobów wypełnienia danego zadania! To zaś plus obietnica „dostosowującej się AI" - przejawiającej się choćby w fakcie, że **przy powtórzeniach misji cel może obierać różne drogi w zależności od okoliczności, np. korków** - znacznie wydłuży czas życia gry. Wy wszyscy zatem, co po dziś dzień zgrzytacie zębami na widok tytułu *Stuntman* (PS2) - gry liniowej w sposób absolutny - ponownie możecie wpisać Driv3ra na listę najbardziej oczekiwanych produkcji.

Fizyka, panie, fizyka!

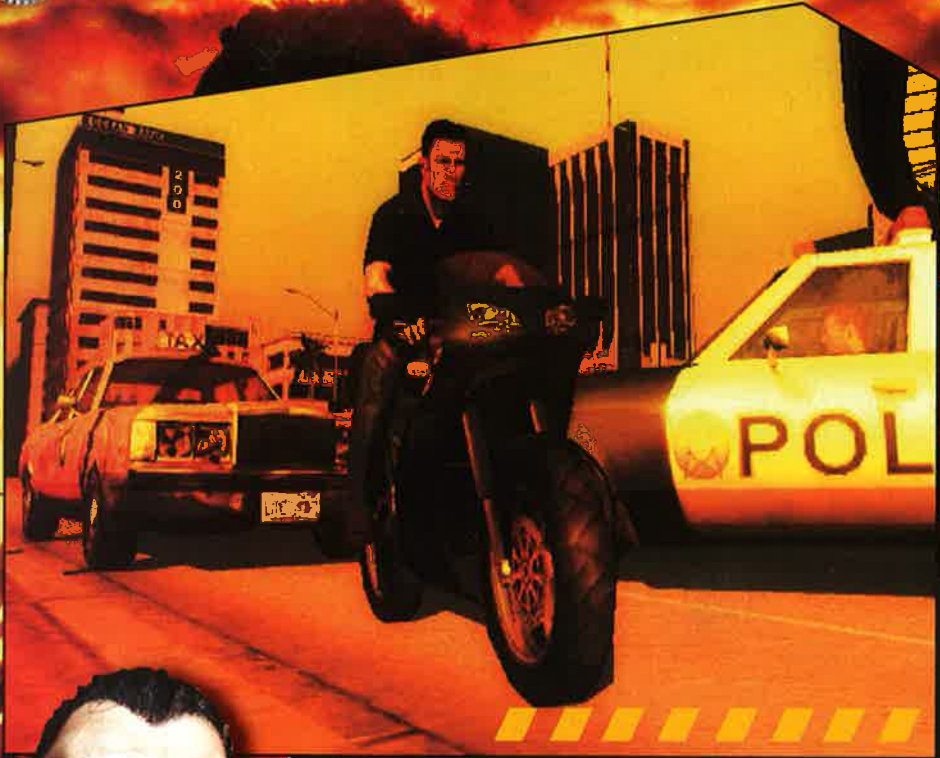
Prawdziwą siłę dają Driv3rowi **bardzo złożony model jazdy i wiarygodne zachowania obiektów** (także elementy składające się na pojazdy, np. błotniki czy szyby). **Fantastyczna fizyka pojazdów to, można powiedzieć, znak rozpoznawczy serii.** Jeśli marzą wam się pościgi rodem z amerykańskich filmów akcji, w których to wy zasiądziecie za kółkiem, Driv3r zapowiada się na ziszczenie tych pragnień.

Bo popatrzcie: **każdy pojazd będzie posiadał indywidualny model jazdy**. Różna przyczepność, rodzaj nawierzchni, moc silnika, zawieszenie, a nawet stan pojazdu – wszystko to będzie miało niemały wpływ na prowadzenie danej bryki.

Nowy Driv3r to również zapowiedź fantastycznego modelu zniszczeń. Skasowanie kilku latarni odbije się nie tylko na powyginanej karoserii, ale i na komforcie jazdy. Nierozważne prowadzenie zaowocuje oderwanymi zderzakami, lusterkami, czy drzwiami, a z czasem w końcu zezłomujemy samochód na amen.

Nie tylko pojazdy będą reagować na zniszczenia – **również otoczenie będzie niewiarygodnie plastyczne.** Drewniany płot, szyba wystawowa czy też druciana siatka przed nami? Proszę bardzo, jeśli posiadamy wystarczająco sprawny wózek, możemy się przez nią bezboleśnie przebić. Rząd kawiarnianych stolików? Czemuż by ich nie stratować, jeśli to nam pomoże zgubić pościg.

A może coś bardziej ekstremalnego? Rozpędzasz się do 100 mil na godzinę, a na końcu czeka na ciebie **betonowa ściana.** Dalejże, wal śmiało. Cało z tego spotkania raczej nie wyjdziesz, ale będziesz w ciężkim szoku, gdy



zobaczysz, co się dzieje na ekranie monitora. **Szyby idą w drobny mak, zderzak odpada, przód samochodu zostaje dosłownie zmiażdżony, porywane elementy silnika wzbijają się w powietrze, boczne drzwi gną się niewiarygodnie, a urwane koło toczy się jeszcze przez jakiś czas. Do tego istna kakofonia dźwięków...** Ech... Takich kraks jeszcze w żadnej samochodówce nie było (no, może z wyjątkiem *Toca Race Driver*).

To dzięki takim efektom zwyczajne Take-a-ride, czyli swobodna jazda po dowolnie wybranym mieście, zmieniać się będzie w prawdziwą przygodę. Ma to zresztą, prócz względów estetycznych, także zastosowanie praktyczne. Możliwe staje się np. przestrzeliwanie opon lub jak w *Vice City* - wyeliminowanie z gry jakiegoś nieszczęśnika pojedynczym, celnym strzałem przez szybę.

Piesze wycieczki

Po tym, co napisałem powyżej, widać jasno, że nowy Driver to przede wszystkim zapowiedź fantastycznych, emocjonujących pościgów. I tak faktycznie jest. Jednakże będzie również możliwość **pochodzić sobie swobodnie po całym obszarze miasta**, tak jak to robiliśmy w **Mafii** czy serii **GTA**. Na potrzeby tych fragmentów gry twórcy zapowiadają skromny arsenalik, oddany na nasz własny użytek; (łącznie dostaniemy 8 rodzajów broni). Będzie oczywiście możliwość kasowania wrogich pojazdów, oddając serię z karabinu czy rzucając granatem w ich stronę.

Wszystko gra-i-fika!

Wspomnieć też wreszcie należy o oprawie wizualnej. Przedstawienie świata w Driv3rze jest kompletnie różne od tego z serii *Grand Theft Auto*. Tamte gry utrzymane są w konwencji komiksu - **ta zaś jest tak realna jak świat za oknem.** Silne wrażenie wywiera także stworzony na potrzeby gry **system świateł i cieni** sprawiający, że całość, niezależnie od pory dnia - świt, południe, zmierzch - nabiera wyjątkowego charakteru rzeczywistych miejsc. Dbałość o autentyczność potwierdza ostatecznie wynajęcie całej plejady gwiazd, m.in. Michaela Madsena (m.in. *Reservoir Dogs*, *Kill Bill*), Mickeya Rourke'a (*Harley Davidson and the Marlboro Man*, *Dziewięć i pół tygodnia*), Vinga Rhamesa (*Pulp Fiction*, *Mission Impossible*) i latynoskiej ozdoby listy płac - Michelle Rodgriguez (*Girlfight*, *Resident Evil*).

Run the Gauntlet

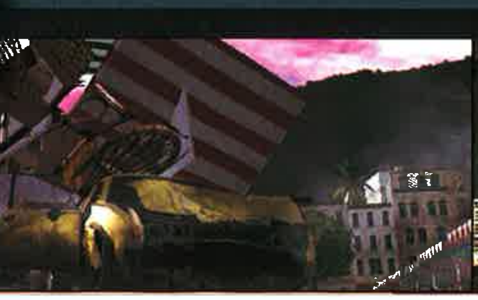
Prezentacja Driv3ra potwierdziła, że zupełnie nieoczekiwanie wyrósł on na tytuł, który jego wydawca - Atari, stawia wyżej niż np. *Unreal Tournament 2004*. Świadczyć o tym może nawiązanie współpracy ze studiem filmowym Ridley Scott Association, której efektem jest *Run the Gauntlet* - film krótkometrażowy (ok. 5 minut) dostępny na stronie oficjalnej gry. Składa się on w zasadzie wyłącznie z pościgów - naturalnie w roli głównej czarny mustang fastback - jednak te tylko nieznacznie ustępują klasycznemu „pokazowi lotniczemu" Steve'a 'Bullitta' McQueena. Po obejrzeniu pierwszych epizodów wiemy jedno - nie możemy się już doczekać samej gry!

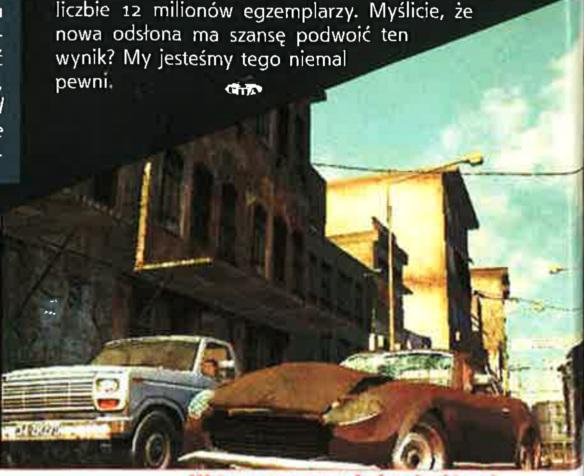
W trybach trybów

Jedną z największych zalet Drivera były **oryginalne, nieznane wcześniej tryby gry.** Obok **Undercover** (czyli głównego wątku fabularnego), **Take A Ride** (swobodnej jazdy po mieście) i **Driving Games** (minigier, w których ćwiczyliśmy się jako kierowca, a więc pościgi, ucieczki, zaliczanie checkpointów itp.), dostaliśmy do rąk także **kreator filmów**. Z powtórek naszych jazd można było zmontować krótkie, niezwykle efektowne klipy. Za pomocą kilku różnych ujęć kamer, zbliżeń i oddaleń mogliśmy stworzyć sceny rodem z amerykańskich filmów akcji. **Z tego, co wiadomo do tej pory, w najnowszej odsłonie nic się w tej materii nie zmieni.** I całe szczęście, dzięki temu zabawę w reżysera będzie można rozpocząć na nowo.

Kiedy?

Premiera Driv3ra - koniec marca... na PS2 i Xbox. Pecety – **w czerwcu.** Dodam jeszcze, że obie poprzednie części sprzedały się na świecie w niemałej liczbie 12 milionów egzemplarzy. Myślicie, że nowa odsłona ma szansę podwoić ten wynik? My jesteśmy tego niemal pewni.





Za linią wroga są tylko dwie rzeczy, którym możesz ufać. Swojej broni i swojemu Bogu!
HIDDEN & DANGEROUS
www.hidden-and-dangerous.com
16+
PC CD
PL
A Take2 Company
GATHERING
Illusion

GATUNEK: FPS

Breed

Hut Sędzimir

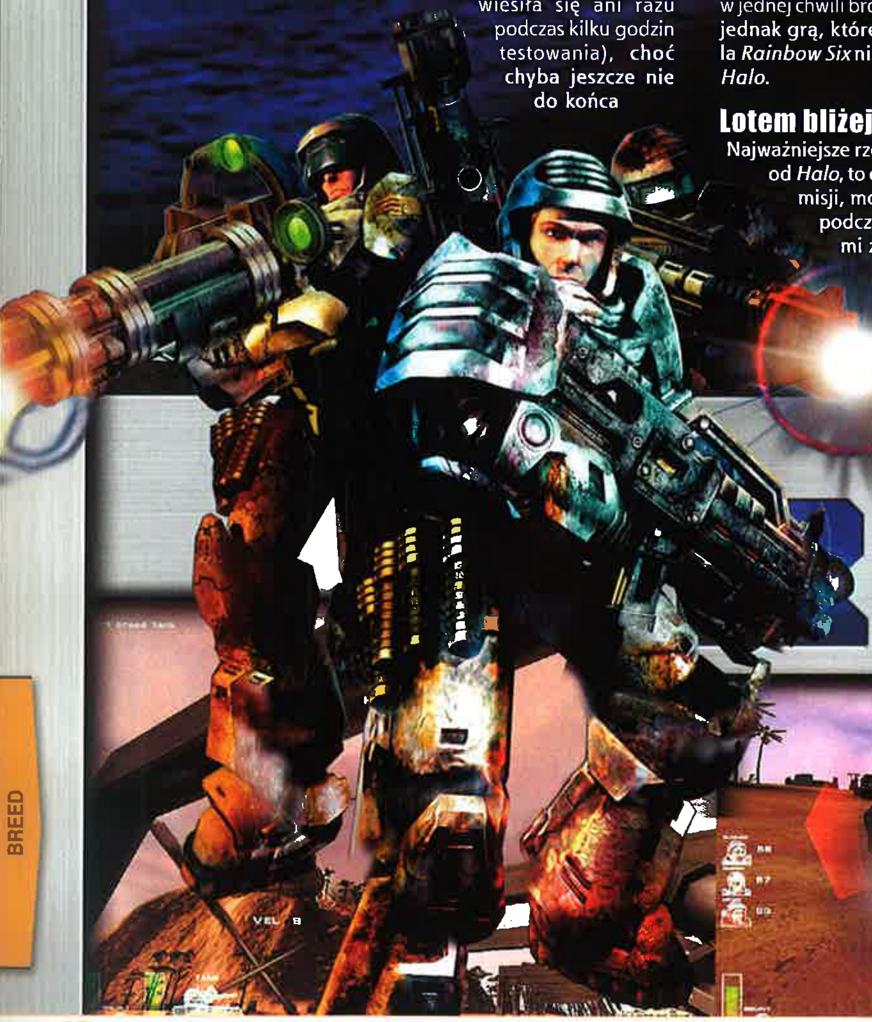
Przygotowywana przez studio Brat Designs gra Breed miała być PC-towym *Halo* wtedy, kiedy nie było jeszcze pewne, czy tytuł ten kiedykolwiek zostanie przeniesiony z Xboksa na blaszaki. Miała, ale w tym czasie sytuacja się zmieniła – *Halo PC* już wydano i zebrało ono wysokie oceny w większości pism poświęconych grom komputerowym. Nie wystarczy teraz, by Breed był tylko porządnym substytutem – teraz musi już się okazać godnym konkurentem. Czy ma na to szansę?

Polskie napisy w menu startowym bardzo mnie zaskoczyły - spodziewałem się raczej tekstów w języku Goethego. W obecnej wersji większość napisów (m.in. dialogi w przerywnikach animowanych, informacje i rozkazy pojawiające się w trakcie misji, ich nazwy, teksty menu) została już przetłumaczona na język polski. **Jakość translacji jest w zasadzie standardowa**, choć wciąż można dostrzec kilka drobnych błędów (zła odmiana przez przypadki, niektóre słowa przetłumaczone zgodnie ze słownikiem, ale nie całkiem trafnie, jeśli weźmiemy pod uwagę kontekst, w jakim się pojawiają). Sama ścieżka dialogowa, czyli to, co słychać w głośnikach/słuchawkach, pozostała natomiast w oryginalnej wersji językowej i raczej powinno tak zostać – dialogi angielskie nie są może szczególnie porywające, ale w miarę dobrze oddają klimat sytuacji i odpowiednie emocje.

Coś nie Halo...

Poziom lokalizacji jest jednak oczywiście rzeczą jak najbardziej wtórną, mimo że zwraca uwagę zaraz po uruchomieniu gry. W aktualnej wersji Breeda dostępne są wszystkie misje przeznaczone dla jednego gracza (łącznie **osiemnaście**, w tym dwie składające się na dość rozbudowany samouczek), **kod gry jest stabilny** (nie zawiesiła się ani razu podczas kilku godzin testowania), choć chyba jeszcze nie do końca **zoptymalizowany** (na P4 1,5 GHz z 256 MB RAM i kartą GeForce3 TI 200 kilka razy, zazwyczaj na samym początku misji, komputer się „dławił"). Wystarcza to w zupełności, aby wyrobić sobie zdanie na temat gry.

Jaki zatem Breed jest? Pierwsze skojarzenie - **dużo bardziej PC-towy niż *Halo***, i w tym sensie to jednak nieco inna gra od Xboksowego „killer app". Oczywiście i tu i **wcielasz się w postać żołnierza walczącego z inwazją kosmitów** - i tam, i tu współpracujesz z kilkoma towarzyszami broni, i tam, i tu możesz jeździć różnymi pojazdami, i tam, i tu powtarzają się podobne rozwiązania mające duży wpływ na charakter rozgrywki (m.in. ograniczenie liczby przenoszonych w jednej chwili broni do dwóch). **Breed jest jednak grą, której bliżej do shooterów a la *Rainbow Six* niż FPS-ów akcji takich jak *Halo*.**



Lotem bliżej

Najważniejsze rzeczy, jakie różnią Breeda od *Halo*, to **całkowicie inna struktura misji, możliwość przełączania się podczas walki pomiędzy różnymi żołnierzami oraz funkcja wydawania prostych rozkazów towarzyszom.**

Najmniej jasne pozostaje dla was na pewno to pierwsze, już wyjaśniam. Breed w dużo większym stopniu niż *Halo* wykorzystuje pojazdy. Co więcej, poza wehikułami kołowymi udostępnia graczom także sprzęt latający. W związku z tym dużą część misji spędzasz za sterami myśliwca lub też na pokładzie samolotu desantowego tuż przy czekającym tylko na strzelca działku – i dopiero kiedy np. wystrzelasz z powietrza kosmitów znajdujących się w strefie zrzutu lub zestrzelisz latające statki wroga, możesz wylądować i rozpocząć walkę na własnych nogach.

Zdarzają się również misje bardziej złożone, np. zaczynające się w powietrzu, a po lądowaniu wymagające od ciebie zarówno walki pieszo, jak i obsadzenia działka na tyle dżipa prowadzonego przez komputer towarzysza broni. Ogólnie **latania jest tu bardzo dużo** i tu od razu ujawnia się ten element gry, jaki przed ukazaniem się finalnej jej wersji powinien być poprawiony, chodzi o **sterowanie pojazdami latającymi.** W tej chwili odbywa się to za pośrednictwem kombinacji klawiatura/myszka i jest tak samo mało wygodne jak latanie w *Battlefield 1942*. Warto by np. dodać opcję sterowania samolotami przy użyciu joysticka, niestety na razie jednak opcji tej nie ma.

Zagramy w to już wkrótce.

Kosmici na Ziemi

Fabuła gry przedstawia wydarzenia z odległej przyszłości, kiedy to ludzie walczą z kosmitami nazywanymi po prostu 'Breed'. Konflikt wszedł już w zaawansowaną fazę, walka toczy się w przestrzeni kosmicznej. Na początku gry okazuje się, że kosmici podstępnie zajęli dużą część naszej planety, wykorzystując fakt, że zdecydowana większość sił wojskowych ludzi toczyła właśnie walkę w kosmosie. Na przestrzeni **16 misji** musisz odkryć sposób na pokonanie kosmitów, a przy okazji **uratować z niewoli przywódców ruchu oporu** (w tym uroczą Latynoskę Carli Alvarez), a także znaleźć zdrajcę we własnych szeregach. Misje są zróżnicowane i obejmują zadania taktyczne od eskortowania, przez odbijanie więźniów, po zdobywanie baz przeciwnika - a wszystkie łączą się w całkiem porządną historię science fiction, która tylko fanom literatury spod znaku hard S.F. wyda się mało odkrywcza.

Sztuka wojny

Ciekawym wzbogaceniem tradycyjnej formuły FPS-a jest w Breedzie **możliwość przełączania się pomiędzy poszczególnymi żołnierzami oraz wydawania im prostych rozkazów taktycznych.** Nawet na najniższym poziomie trudności Breed nie jest grą prostą - szybki atak bez żadnego planu szybko kończy się zazwyczaj fiaskiem - trzeba się nauczyć wykorzystywać opcje taktyczne, by marzyć o ukończeniu gry. Zespół, którym kierujesz na większości poziomów, składa się z **Grunta** (typowy, uniwersalny żołnierz), **Heavy Gunnera** (operator broni ciężkiej), a także **snajpera i inżyniera.** W każdej chwili możesz zmienić żołnierza, którym kierujesz. Tak naprawdę nie jest to jednak konieczne, bo w większości przypadków algorytmy sztucznej inteligencji prowadzą ich całkiem nieźle i zapewniają ci solidne wsparcie ogniowe.

Towarzyszom broni możesz też wydawać **proste polecenia,** np. rozkaz zwarcia lub rozluźnienia szyków, rozkaz obrony wskazanego punktu lub podążania za graczem, wstrzymania/otwarcia ognia. Wybierasz również formację, w jakiej przemieszczasz się z kompanami, a w razie kłopotów możesz ich poprosić o amunicję lub apteczkę (jak w sieciowych shooterach typu *Wolfenstein: Enemy Territory*!!!). Co najważniejsze, **wydawane rozkazy mają rzeczywiście wpływ na rozgrywkę** - sprawdziłem kilka opcji przy zdobywaniu tego samego przyczółka i te uzasadnione taktycznie sprawdziły się o wiele lepiej.

Jedyne moje zastrzeżenie co do sztucznej inteligencji komputera dotyczy algorytmów **odnajdywania drogi do wskazanego celu.** W jednej z misji musisz zaatakować bazę otoczoną czymś na kształt fosy z dwoma mostami. Jednak kiedy wbiegłem na jeden z nich, podążający za mną towarzysze **nie trafili między jego przęsła i wpadli do fosy.** Mam nadzieję, że zostanie to poprawione w wersji ostatecznej gry - a raczej tak będzie, biorąc pod uwagę aktualny poziom algorytmów AI decydujących o innych niż odnajdywanie drogi zachowaniach żołnierzy i kosmitów.

Za pięć dwunasta

By nie odbierać okazji do wykazania się autorowi recenzji Breeda (jest duże prawdopodobieństwo, że przeczytacie ją już w następnym numerze CD-Action), a także by programistom z Brat Designs dać szansę na ostateczne szlify, przedstawię jeszcze finalne uwagi i wrażenia związane z grą.

W chwili obecnej to bardzo ciekawy futurystyczny, taktyczny shooter, rozgrywany w większym tempie niż *Raibow Six* czy *Ghost Recon*, ale jednak **wolniejszy i wymagający sporo większej rozwagi niż w przypadku *Halo*.** Oprawa graficzna Breeda na pewno **nie będzie szokować** i do sklepowej wersji gry na pewno nic się nie zmieni, ale to wciąż solidny poziom, który zadowoli większość graczy. Ciekawe pomysły z wykorzystaniem pojazdów jeżdżących i latających oraz podzielenie misji na kilka segmentów, pomiędzy którymi przechodzi się dynamicznie, bez przerw na ładowanie – sprawiają, że Breed wyróżnia się wśród innych wydanych ostatnio FPS-ów i to na pewno jest w tej chwili **najmocniejszy atut gry.**

W chwili kiedy piszę te słowa, do jej premiery pozostało jeszcze kilka tygodni i myślę, że w siedzibie Brat Designs trwają gorączkowe ostatnie prace, które usuną ostatnie usterki. A jeśli tak się stanie, Breed rzeczywiście może zająć wysoką pozycję w prywatnym rankingu wielu fanow FPS - tyle tylko, że nie zamiast *Halo*, a obok niego. Ale to chyba najlepsze wyjście dla wszystkich - i programistów, i nas, graczy.

Data premiery - początek kwietnia!

BREED
Producent: **Brat Designs**

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Radioaktywne promieniowanie prowadzi do mutacji - to fakt, który niejednokrotnie już znalazł potwierdzenie w najnowszej historii ludzkości. Na obszarach znajdujących się w pobliżu miejsc wysokiej aktywności jądrowej - czy to będącej wynikiem prób głowic wojskowych, czy awarii reaktorów - na świat przychodzą krowy z dwoma głowami i świnie z sześcioma nogami. Twórcy gry S.T.A.L.K.E.R. również byli wystawieni na zabójcze promieniowanie, młodość bowiem spędzili zaledwie 100 kilometrów od miejsca największej po zakończeniu II wojny światowej tragedii atomowej.

Hut Sędzimir

KONKURS

Plecak Stalkera z dodatkowym ekwipunkiem!

Chcesz go wygrać? Żaden problem. Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

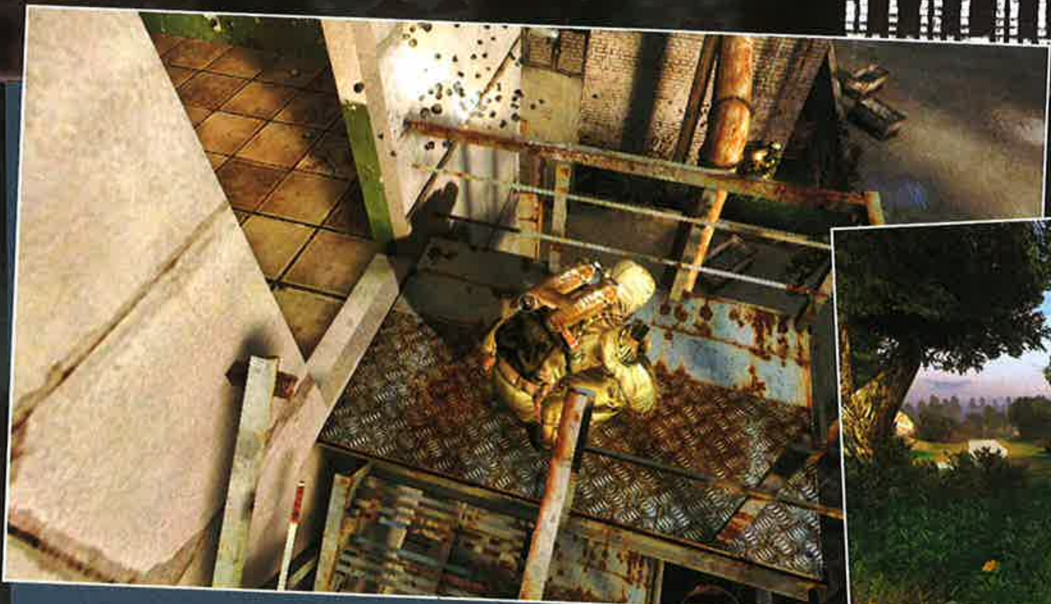
Z jakiej książki zaczerpnięto nazwę stalker?

A) Piknik na skraju drogi
B) Niezwyciężony
C) Kosmiczne marionetki

I odpowiedź wysłać SMS-em pod numer **7164** wedle schematu: **CA.ST.X**, gdzie zamiast X wpisujemy symbol prawidłowej odpowiedzi (A lub B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Ilość SMS-ów wysłanych z jednego telefonu - dowolna. Konkurs trwa do 20.04.2004

Regulamin konkursu na stronie **www.cdaction.com.pl** oraz w siedzibie redakcji.



W ich przypadku jednak mutacja przebiegała nietypowo - w wystawionych na promieniowanie mózgach ubzdurali sobie, **że niewielki zespół programistów z Ukrainy stworzy grę, która pod względem oprawy graficznej, fizyki świata gry i oryginalności będzie mogła konkurować z superprodukcjami, takimi jak *Half-Life 2* czy *Doom 3*.** I choć brzmi to jak omamy ofiar choroby popromiennej, wszystko wskazuje na to, że Aleksiej Sitjanow, Andriej Prochorow i zespół programistów ze studia GSC GameWorld są jednak bardziej zdrowi na umyśle, niż mogłoby się wydawać. Albo też świadczy to o tym, że akurat w ich przypadku radioaktywność wpłynęła na pobudzenie wyobraźni i umiejętności programistycznych, bo S.T.A.L.K.E.R. **nieoczekiwanie ma szansę się stać grą roku 2004.** Zapamiętajcie te słowa, gdy przyjdzie do głosowania w styczniu 2005 roku...

PIĘKNE KOBIETY, LUKSUSOWE SAMOCHODY

Wiem, co piszę - kilka dni przed oddaniem jubileuszowego numeru CD-Action do druku **odwiedziłem siedzibę GSC GameWorld**, by - wraz z grupą starannie wyselekcjonowanych dziennikarzy z kilkunastu europejskich (plus trzech gości z USA) magazynów poświęconych grom komputerowym (światowy wydawca gry, koncern THQ, samodzielnie wybierał te największe i najbardziej opiniotwórcze) - obejrzeć najnowszą wersję gry S.T.A.L.K.E.R. Gry, której podtytuł krótko przed tą wizytą zmieniono z **Oblivion Lost** na **Shadows Of Chernobyl**.

To jedna z bardziej ambitnych gier, jakie miałem okazję oglądać podczas kilkunastu ostatnich miesięcy.

Baza główna GSC GameWorld mieści się w nieco oddalonej od centrum dzielnicy Kijowa. W bezpośrednim sąsiedztwie miasta, w odległości niecałych 100 kilometrów znajduje się natomiast elektrownia atomowa w **Czarnobylu** - a dokładniej zamknięta strefa otaczająca samą elektrownię i jej najbliższe okolice. Samo miasto zdaje się jednak nie pamiętać katastrofy sprzed 18 lat, a choć lotnisko mieszczące się w odległości 30 kilometrów od Kijowa robi wrażenie zaniedbanego i zbyt małego jak na tej wielkości metropolię, centrum stolicy Ukrainy żyje pełnią życia -- na chodnikach pełno ludzi (w tym sporo wyjątkowo zgrabnych Ukrainek), a ulicami jeździ

Pij Lugola!

26 kwietnia 1986 r., o godzinie 1.24 nad ranem, z powodu niedopatrzenia personelu i wad konstrukcyjnych reaktora w elektrowni atomowej w Czarnobylu doszło do dwóch następujących po sobie eksplozji. Materiał radioaktywny (cez 137 i jod 131 oraz strond 90) wydostaje się na zewnątrz, a zabójcze promieniowanie zaczyna rozprzestrzeniać się po okolicy; niosą je także chmury zawierające wyrzucony w powietrze pył zmieszany z cezem. Chmury te dryfują najpierw na północ - w stronę obecnego obszaru Rosji, a po kilku dniach, wraz ze zmianą kierunku wiatru, wracają nad Ukrainę, by potem jeszcze przenieść się nad Białoruś i pod wschodnią granicę Polski.

Obawa przed promieniowaniem, napędzana ponadto przez brak wiary w rządowe informacje o wynikach walki z negatywnymi skutkami tragedii (w tamtych czasach z założenia nie wierzyło się w nic, co mówiły władze), prowadziła do powstawania wielu legend i mitów dotyczących tego, czego nie można, i tego, co należy robić czy jeść. Przede wszystkim nie można było jeść grzybów, które najmocniej wchłonęły śmiertelne promienie. Dużą nieufnością darzono również wszelkie produkty żywnościowe pochodzące ze wschodniej Polski, a tym bardziej z Rosji.

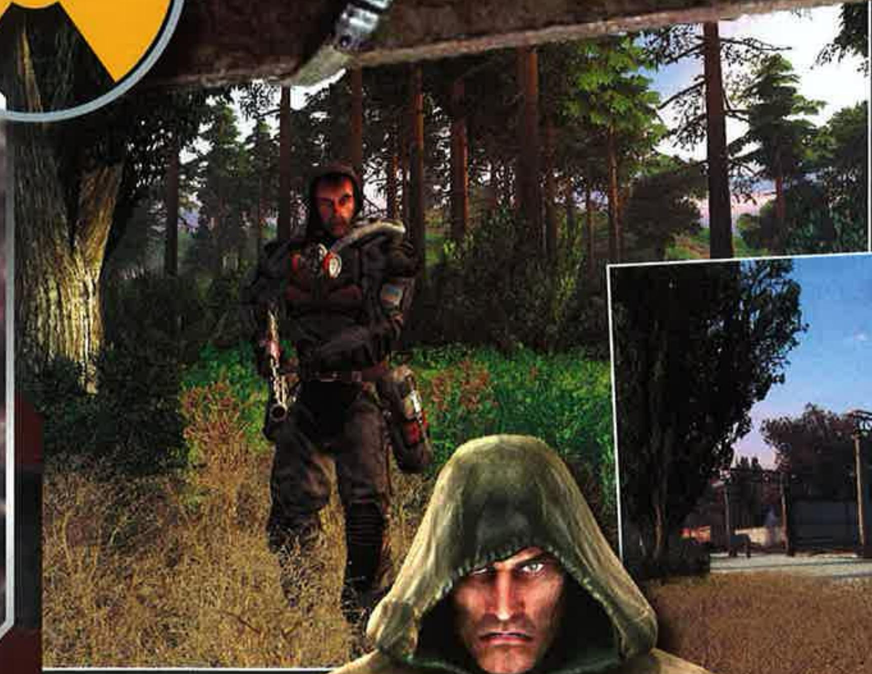
Niezwykle popularne stały się natomiast wczasy nad morzem, szczególne zaś kolonie - rodzice byli bowiem przekonani, że nadmorski jod będzie skuteczną bronią w walce z negatywnymi skutkami promieniowania (głównie rak tarczycy), na które szczególnie wrażliwe pozostają właśnie dzieci i młodzież (ogólnie młode organizmy). Jod podawano także dzieciom w formie mało smacznego, złotawego w odcieniu płynu Lugola (roztwór jodu w jodku potasu) - łącznie w tym czasie wypiło go niemal 20 milionów osób.

O ile jednak dbałość o zdrowie pociech u mieszkańców Warszawy, Wrocławia czy Krakowa może śmieszyć, tak na Ukrainie katastrofa miała **dużo poważniejsze konsekwencje**. Wiele osób wchłonęło śmiertelne dawki promieniowania zaraz po eksplozji, inne zginęły, próbując - często jako ochotnicy - zminimalizować skutki tragedii (nazywano ich „likwidatorami"). Przez wiele lat w pobliskich szpitalach lekarze odbierali martwe płody lub zdeformowane noworodki. **Oficjalna liczba ofiar eksplozji w reaktorze i jej skutków to 41 osób, najprawdopodobniej w rzeczywistości było ich jednak więcej** (m.in. do połowy lat 90 zarejestrowano tu niemal 700 przypadków raka tarczycy). **W wyniku katastrofy w Czarnobylu przesiedlono z okolicznych miejscowości ponad 150 tysięcy mieszkańców.**

Cmentarzysko pojazdów wykorzystywanych podczas walki ze skutkami katastrofy.

Należy jeszcze dodać, że **Czarnobyl wciąż stanowi zagrożenie**. Zbudowany na uszkodzonym reaktorze „sarkofag" - pokrywa z płyt żelbetonowych i stalowych zaczyna pękać i rozchodzi się w szwach, a na elementach metalowych pojawiły się pierwsze ślady korozji. Zawalenie się tej konstrukcji może wzburzyć nowe radioaktywne chmury, równie niebezpieczne jak te sprzed 18 lat.

Twórcy gry świadomi tragedii, jaka miała miejsce w Czarnobylu, i zagrożenia, jakie ten nadal stanowi - chcą, by S.T.A.L.K.E.R. był ostrzeżeniem przed tym, do czego może prowadzić ludzka bezmyślność.



więcej luksusowych dżipów niż starych i pamiętających jeszcze poprzedni ustrój Ład. Ukraina, podobnie jak inne zachodnie byłe republiki rosyjskie i kraje takie jak Polska, Czechy czy Węgry, dąży do wielkiego świata, goni go w markowych ubraniach, drogimi samochodami i... **produkcjami gier komputerowych.**

BEZ KOMPLEKSÓW

Bazując na tym - co zobaczyłem, a przede wszystkim usłyszałem w Kijowie - śmiało mogę napisać, że w tej ostatniej dziedzinie Ukraina, a przynajmniej GSC GameWorld, **świat ten dogoniła. A moze nawet przegoniła.** S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl **to jedna z bardziej ambitnych gier, jakie miałem okazję oglądać podczas kilkunastu ostatnich miesięcy. Zebrano w niej pomysły, które w wielu innych produkcjach stanowiły główny i jedyny magnes dla graczy, i zaserwowano je hurtowo, wraz z rozwiązaniami i patentami wcześniej niespotykanymi.** Wszystko to w wizualnej otoczce, jakiej nie powstydziłyby się największe i posiadające dostęp do najdroższych technologii studia developerskie z USA. I z silniczkiem graficznym, który tak zachwycił producenta układów do kart graficzych - firmę Nvidia, że wykorzystuje on właśnie S.T.A.L.K.E.R. jako **jedną z nielicznych produkcji najlepiej prezentujących możliwości jego chipów.**

A czy wspomniałem już, że dzieło Ukraińców łamie przy tym gatunkowe zasady i **łączy FPS z grą RPG oraz swoistą symulacją rzeczywistości?** Czy zwróciłem też waszą uwagę na fakt, że S.T.A.L.K.E.R. **oferuje graczowi właściwie taką samą swobodę, jak choćby pod tym względem uznawane za niemal idealne**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl wydaje się projektem wyjątkowym i już w tym momencie zasługującym na miejsce wśród przełomowych produkcji.

gry z cyklu *Deus Ex*? Ludzie z GSC Game World podeszli do najnowszej produkcji całkowicie bez kompleksów i nie zastanawiali się nad tym, czego i dlaczego nie uda im się zrobić, a zaoszczędzony w ten sposób czas przeznaczyli na opracowanie rozwiązań, jakie pomogą im zamieścić w grze wszystkie, nawet te najtrudniejsze do zrealizowana, pomysły.

WIĘCEJ NIŻ FPS?

A pomysłów tych programiści z GSC GameWorld mieli naprawdę mnóstwo. Już sama fabuła gry (patrz ramka: Strefa śmierci) w **twórczy sposób wykorzystująca wydarzenia związane z katastrofą w Czarnobylu** jest najlepszym dowodem na pomysłowość twórców S.T.A.L.K.E.R. - gry, która od samego początku miała być czymś więcej niż tylko zwykłym FPS-em. Na jej potrzeby **stworzono wirtualny świat obejmujący strefę około 20-30 kilometrów otaczających elektrownię w Czarnobylu.** To tutaj gracz, wraz z grupą innych sterowanych przez komputer Stalkerów, stara się rozwikłać tajemnicę **drugiego wybuchu w elektrowni.** A także przeżyć - co wcale nie będzie łatwe.

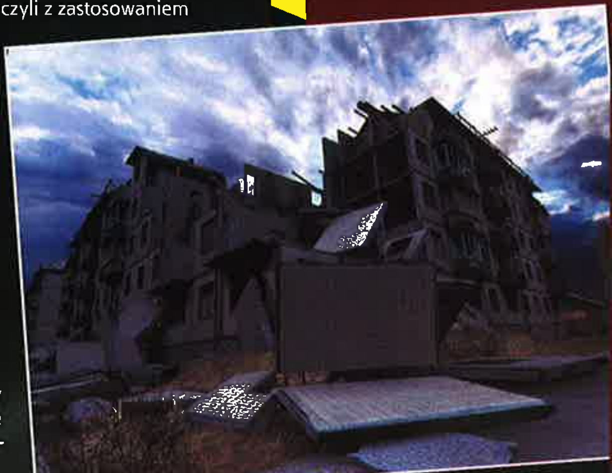
Zagrożeniem mają być nie tylko inni łowcy artefaktów i zmutowane monstra, ale także wyczerpanie, głód i radioaktywność. Kiedy cały czas idziesz bez odpoczynku, zaczynasz opadać z sił i w końcu musisz znaleźć miejsce (bezpieczne!), by przespać się kilka godzin. Gdy głód zaczyna doskwierać, musisz sięgnąć po zapasy jedzenia – a kiedy nie ma już racji żywnościowych w twoim plecaku, musisz zapolować na jednego z latających po niebie ptaków lub biegające w trawie małe zwierzaki. Niestety zwierzęta te są napromieniowane i uczta taka kończy się zwiększeniem poziomu radioaktywności w organizmie. Pomagają na to specjalne pigułki lub... wódka (od razu widać ***słowiańskie*** korzenie ludzi z GSC). **Poziom radioaktywności, głód, zmęczenie i zdrowie to jedynie cztery parametry, jakimi opisana jest twoja postać, ale to nie koniec rozwiązań kojarzonych zazwyczaj z grami RPG, które odnajdziemy w S.T.A.L.K.E.R.** Jednym z nich jest możliwość prowadzenia rozmów i handlowania z napotkanymi postaciami.

GAWARISZ TY PA RUSKI?

Nie będą to jednak zwykłe, wcześniej szczegółowo w scenariuszu opisane rozmowy, **a dialogi generowane w trakcie grania i w zależności od wydarzeń, jakie zachodzą w tym wirtualnym świecie.** Duża liczba questów do wykonania ma być ustalana w trakcie zabawy losowo - postacie sterowane przez komputer będą się przemieszczać po mapie według własnych algorytmów sztucznej inteligencji. Może się zatem okazać, że jeden z twoich rozmówców był bezpośrednim świadkiem pewnych wydarzeń (np. wysadzenia przez ciebie jakiegoś obiektu), a inny np. słyszał tylko huk eksplozji, którą wywołałeś - każdy z nich powie ci coś innego.

Zbieraniem różnego rodzaju informacji dotyczących wydarzeń, jakie miały miejsce w strefie, będą się zajmowali usadowieni na jej obrzeżach handlarze - wiedza, jaką u nich posiądziesz, będzie zawsze najpełniejsza, bo stanowić będzie podsumowanie tego, co usłyszeli od innych Stalkerów. **Wszystko to bazuje na - rzekomo najbardziej w tej branży zaawansowanym technologicznie - systemie sztucznej inteligencji zastosowanym w grze.** Będzie on decydował o tworzeniu się grup - gangów Stalkerów, formowaniu się między nimi paktów pokojowych lub powstawaniu konfliktów, ma też m.in. sprawiać, że gangi te będą „mądrze", czyli z zastosowaniem elementarnej wojskowej taktyki, atakować w grupach, zaś pojedynczy przeciwnicy nie będą atakować wrogów - widząc, że ci dysponują np. dużo gorszą bronią.

System AI opisuje również zachowania zwierząt i mutantów zamieszkujących strefę, odwzorowując cykl ich dnia, z okresem polowania, odpoczynku itd. Algorytmy tu zastosowane, mimo że operują **aż 200 atrybuta-**



Strefa śmierci

Fabuła S.T.A.L.K.E.R. toczy się w 2012 roku - 26 lat po rzeczywistej awarii w Czarnobylu i sześć po drugim, fikcyjnym, wymyślonym przez twórców gry wybuchu, który miał miejsce w okolicach sarkofagu. Elektrownię w tej chwili otacza strefa - obszar o promieniu około 30 kilometrów, opuszczony, zamknięty dla obcych, strzeżony przez wojsko Ukrainy. Mimo że teren ten jest skażony, a żołnierze mają rozkaz strzelania do wszystkich intruzów - znajdują się śmiałkowie, Stalkerzy, którzy przekradają się do strefy. Po co? By szukać tam artefaktów, napromieniowanych obiektów o niezwykłych właściwościach, które na czarnym rynku osiągają niebotyczne ceny.

Gracz rozpoczyna zabawę z pistoletem na skraju strefy - dopiero wykonując zadania i zdobywając artefakty może wzbogacić arsenał i kupić sprzęt, który pozwoli mu na dotarcie do serca zamkniętego obszaru. To zresztą główny cel gry - dotrzeć do elektrowni w Czarnobylu i odkryć tajemnicę drugiej eksplozji.

Half-Life 2 vs. S.T.A.L.K.E.R

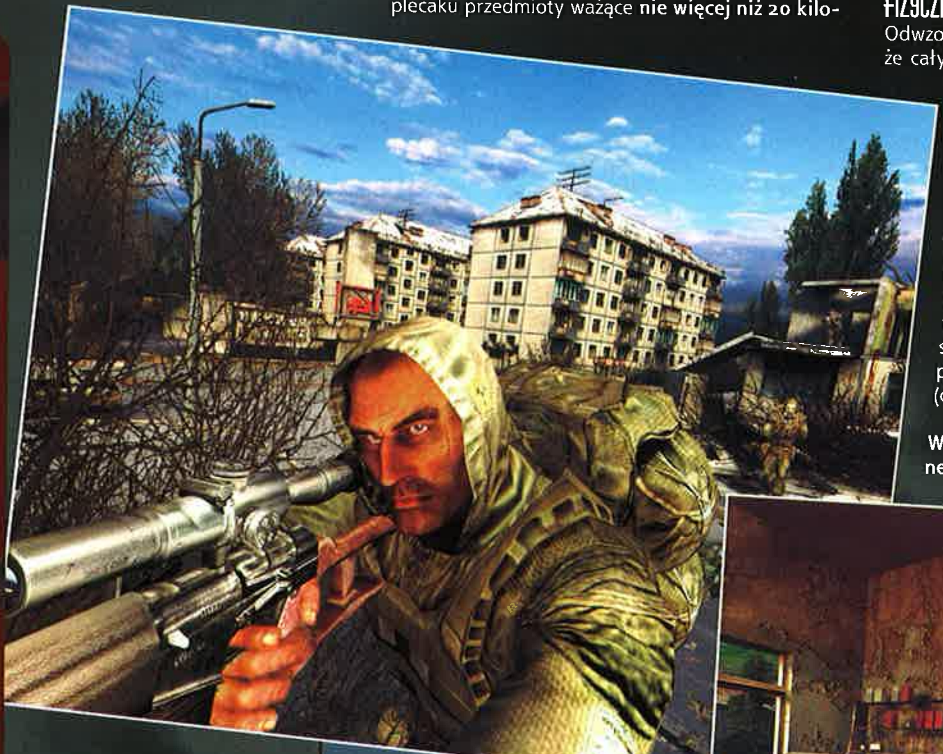
	Half-Life 2	S.T.A.L.K.E.R.
Gatunek	Typowy, tradycyjny FPS – na pewno, podobnie jak i część pierwsza, z rozbudowaną, wciągającą fabułą	hybryda łącząca wiele gatunków, „symulator rzeczywistości", który tworzy świat rządzący się jasno określonymi prawami (m.in. zasadami fizyki) i pozostawia w nim gracza z niemal nieograniczoną swobodą.
Struktura gry	Nic, co wiemy na temat *Half-Life'a 2*, nie wskazuje na to, by struktura gry miała być inna niż liniowa. Najprawdopodobniej dostaniemy kilkanaście poziomów, połączonych w niezmiennej, odgórnie ustalonej kolejności.	S.T.A.L.K.E.R. jest grą nieliniową, w której jedynie kluczowe dla fabuły momenty są ustalone (choć też uzależnione od wcześniejszych wydarzeń). Równolegle z graczem Strefę przemierzają Stalkerzy sterowani przez komputer, którzy również dążą do osiągnięcia głównego celu gry – i mogą ją ukończyć przed tobą!
Engine graficzny	Silniczek przygotowany przez Valve to w chwili obecnej jedna z najlepszych technologii dostępnych twórcom gier. Na pewno odrobinę, ale zauważalnie ładniejszy od tego, co w tej chwili prezentuje S.T.A.L.K.E.R.	Stworzony specjalnie na potrzeby S.T.A.L.K.E.R. a engine X-Ray pozwala na wyświetlenie do 3 milionów wielokątów. Wykorzystuje sprzętową optymalizację T&L, animację szkieletową, **radiosity**, dynamicznie generowane kolorowe oświetlenie i cieniowanie.
Wymagania sprzętowe	Wysokie – na to przynajmniej wskazują aktualne doniesienia.	S.T.A.L.K.E.R. ma chodzić doskonale (60 fps), choć oczywiście przy zminimalizowanych detalach już na sprzęcie klasy PII 450 MHz, 128 MB RAM z kartą GeForce2MX. Wymagania rekomendowane to PIII 1 GH 256 MB RAM i GeForce3.
Pojazdy	Nic nie wskazuje na to, by miały występować w grze pojazdy kierowane przez gracza – nie było ich widać na żadnym z prezentowanych na targach dem, ani w materiałach rzekomo wykradzionych z Valve Softwa.	Na pewno będą – i to różne. Twórcy S.T.A.L.K.E.R. pozwolą graczom kierować pojazdami naziemnymi, wykorzystując przy tym model fizyczny wiernie oddający parametry, takie jak waga, prędkość, przyspieszenie i inne. Dodatkowo siły zbrojne strzegące strefy przed intruzami będą korzystać z helikopterów
Data premiery	Tak naprawdę nieznana. Jeśli jednak gra nie ukaże się w okolicach targów E3 - a na razie nic tego nie zapowiada - być może trafi do sklepów dopiero na Gwiazdkę 2004 r.	Rok fiskalny 2004, czyli przedział między marcem 2004 a marcem 2005 roku. Programiści z GSC twierdzą, że zamkną projekt do końca wiosny, ale o tym, kiedy gra się ukaże w sprzedaży, zdecyduje ostatecznie jej wydawca, czyli THQ.
Wynik	Porównanie *Half-Life'a 2* i S.T.A.L.K.E.R. jest jak najbardziej uzasadnione (obie gry łączy klimat, obie należą do najbardziej wyczekiwanych FPS-ów najbliższych miesięcy), jednak trudne ze względu na to, że tak naprawdę nie wiemy, co się teraz dzieje z grą Valve. Jeśli mimo to finalna wersja gry nie zmieni się znacząco w stosunku do tego, co firma ta zapowiadała przed aferą z wykradzeniem kodu, wszystko wskazuje na to, że S.T.A.L.K.E.R. – o ile zostanie wydany wcześniej - może sprawić, że tak wyczekiwany *Half-Life 2* nie będzie aż taką rewelacją, jak się to zapowiada. Oczywiście z ostatecznym werdyktem musimy jeszcze poczekać...	

S.T.A.L.K.E.R. ma szansę się stać grą roku 2004.

mi wpływającymi na zachowania ludzi i zwierząt, tylko w niewielkim stopniu mają obciążać komputer gracza. Według jednego z programistów, na obecnym etapie prac możliwe jest wypuszczenie do strefy ponad 300 Stalkerów i niemal 1000 monstrów, bez zauważalnego spowolnienia działania gry.

ZAŁADUJ PLECAK

Kolejny RPG-owy element w grze to inwentarz, ograniczony przestrzennie i wagowo. Stalker pomieści w plecaku przedmioty ważące **nie więcej niż 20 kilogramów**, które też muszą się mieścić na kwadratowej siatce (podobnej do tej w grach, takich jak *Diablo* czy *Baldur's Gate*) reprezentującej zawartość torby Stalkera. Rzeczy znajdujących się w plecaku nie można jednak używać od razu - bezpośredni dostęp masz tylko do tych przedmiotów, które wcześniej przełożyłeś do specjalnego wojskowego pasa-przybornika. W nim np. powinny się znajdować amunicja - tak byś mógł automatycznie przeładować broń. Na ekranie inwentarza możesz także konfigurować niektóre elementy arsenału, np. doczepiając do karabinu celownik snajperski lub tłumik.



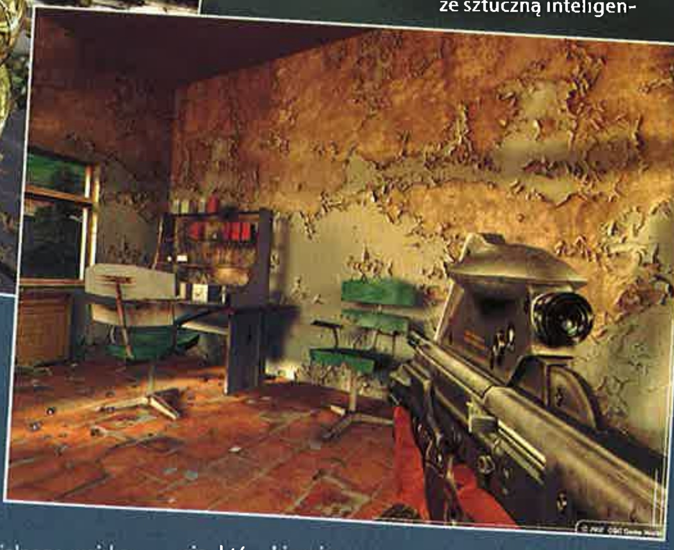
ZAŁADUJ BROŃ

Kwestia najważniejsza w grach typu FPS, czyli dostępna broń, nie została jeszcze ostatecznie ustalona. Ponieważ akcja gry dzieje się w niedalekiej przyszłości, jej twórcy zapowiadają pojawienie się w niej pukawek, które teraz albo znajdują się w fazie prototypowej (belgijski BF 2000), albo będą udoskonalonymi, lekko sfuturyzowanymi wersjami broni produkowanej obecnie. Na obecnym etapie prac w grze pojawia się wyrzutnia rakiet przeciwpancernych, „przyszłościowy" kałasznikow, tradycyjny obrzyn-dubeltówka i standardowy pistolet. W każdej chwili Stalker będzie mógł skorzystać z jednego rodzaju wybranej broni małej - podręcznej (np. pistoletu), i jednej dużej (np. karabin maszynowy). Wybór oręża natychmiastowego użytku będzie się natomiast odbywał na ekranie inwentarza poprzez przełożenie spluwy z plecaka do ręki (**nie ma tutaj znanego z FPS-ów wybierania broni klawiszami [1]-[9]**). Broń pojawiająca się w grze ma działać zgodnie z wszystkimi prawami balistyki - na tor lotu kuli będą więc wpływać czynniki, takie jak siła i kierunek wiatru, kąt strzału itp.

FIZYCZNIE

Odwzorowanie balistyki to tylko konsekwencja faktu, że cały świat gry opisany jest szeregiem procedur oddających prawa fizyki, jakie obowiązują nas wszystkich w świecie rzeczywistym. Wpływają one na wszystkie, a przynajmniej zdecydowaną większość, obiektów znajdujących się w strefie. Jeśli zatem strzałem z pistoletu strącisz beczkę z dachu budynku, spadnie ona, odbijając się od wszelkich nierówności. Przy tym inaczej będzie spadać beczka pusta, a inaczej obciążona. Te prawa fizyki obowiązują również ciała zabitych potworów czy ludzi (oczywiście w grze wykorzystano modny ostatnio efekt **rag-doll**) oraz pojazdy, jakie zostaną udostępnione graczom (od dżipów po transportery opancerzone).

W połączeniu z nieliniową, nieco inaczej generowaną w pojedynczej rozgrywce fabułą, ze sztuczną inteligencją, która kieruje działaniami innych Stalkerów niezależnie od gracza, z w pełni działającym ekosystemem i zmieniającym się cyklem dnia i nocy, z ogromnym realizmem rozgrywki S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl wydaje się projektem wyjątkowym i już w tym momencie zasługującym na miejsce wśród przełomowych produkcji.



Problem polega na tym, że jak na razie głównie... tak się wydaje.

REWELACYJNY ENGINE I...

Już tłumaczę, o co chodzi. Wszystkie te rewelacyjne i rewolucyjne pomysły, o których pisałem wyżej, to jak na razie **głównie to, co na temat gry usłyszałem od jej twórców czy znalazłem w oficjalnych materiałach prasowych**, rozdawanych dziennikarzom podczas wizyty w siedzibie GSC. To, co pokazano i to, w co mieliśmy okazję zagrać, okazało się **spełnieniem jedynie części tych obietnic**. W demie nie

Ghostbusters w Czarnobylu

Aleksiej Sitjanow - twórca gry, jej scenarzysta i główny programista, w wywiadach prasowych opisywał niegdyś S.T.A.L.K.E.R. jako *„Ghostbusters w Czarnobylu"*. Komediowy film o przygodach łowców duchów jednak nie oddaje klimatu i stylu gry - zdaje się, że Aleksiej używał tego porównania głównie dlatego, iż dla zachodnich dziennikarzy *Ghostbusters* są dużo bardziej znani niż źródła inspiracji dla powstania gry, czyli powieść *Piknik na skraju drogi* braci Strugackich (polecam!!!) oraz wykorzystujący wątki zawarte w filmie *Stalker* Andrieja Tarkowskiego z 1979 roku.

Kadry z filmu *Stalker*.

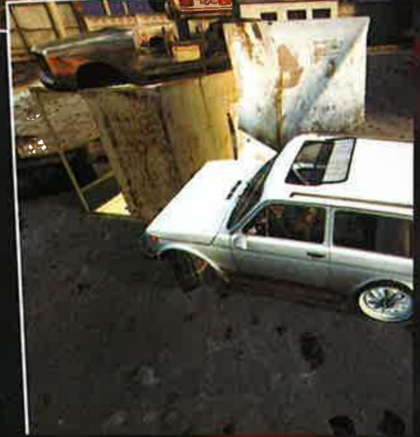
Wirtualny Pripjat

Podczas wizyty w Czarnobylu, i okolicach, zespół GSC Game World dokładnie sfotografował odwiedzane miejsca i sporą ich liczbę odtworzył w grze. Dowodem na realizm i szczegółowość odwzorowania poszczególnych miejsc niech będą te zdjęcia, wykonane w znajdującym się dwa kilometry od elektrowni miasteczka Pripjat – i te same lokacje na obrazkach z gry.

było możliwości przeprowadzenia żadnej rozmowy, nie pojawiło się handlowanie, parametry poziomu radioaktywności, głodu i zmęczenia oznaczono na ekranie inwentarza, ale widoczny był jedynie wpływ napromieniowania. A ten też ograniczony wyłącznie do tego, że po dłuższym czasie spędzonym w miejscu o szczególnie wysokiej radiacji (w tzw. anomalii) gracz zaczynał tracić energię (w finalnej wersji gry napromieniowanie ma wpływać m.in. na sposób widzenia świata, a anomalie mają się też np. wiązać z zakłóceniami grawitacji).

Słabo prezentowała się również sztuczna inteligencja - co prawda, od czasu do czasu widać było spontaniczne ataki jednych zwierząt na drugie, ucieczkę jednego lub kilku atakujących w stadzie mutantów, jeśli wcześniej wybiłeś większą jego część, ale ogólnie wrogowie rzucali się po prostu na gracza, nie zważając na wysyłane w ich stronę serie z ciężkiego karabinu maszynowego. **Nietrafiony okazał się również sposób, w jaki rozwiązano podnoszenie przedmiotów** - na każdy z nich trzeba najechać myszką i wcisnąć klawisz [E], co przy próbach podniesienia kilkunastu magazynków z amunicją zaczynało denerwować. Zabrakło pojazdów (o tym jednak, że są już wprowadzone do kodu gry, wiemy z wcześniejszych prezentacji). **Przede wszystkim jednak jeden z poziomów gry, jaki zaprezentowano dziennikarzom, ogniskował się na tym, co w** S.T.A.L.K.E.R. **najbardziej tradycyjne i normalne, czyli FPS-owej akcji i walce z przeciwnikami.**

Nie można mimo to zaprzeczyć, że to, co już teraz rzucało się w oczy nieodwołalnie, to wysoka jakość engine'u graficznego zastosowanego w grze. Nosi nazwę **X-Ray** – i wygląda po prostu niesamowicie (świetnie odwzorowuje np. roślinność taką jak trawa, czy małe krzewy), a co najważniejsze - jest naprawdę szybki w działaniu (grę prezentowano na całkiem standardowych komputerach, nie zaś superkombajnach, a śmigała



właściwie bez zacięć). **Wrażenie robiła także implementacja efektu rag-doll**, prawdziwsza niż np. w *Deus Ex: Invisible War* czy *Far Cry*. Widać było, że są i pomysł na grę, i doskonały silniczek, jednak wiele rzeczy trzeba by jeszcze dopracować lub najzwyczajniej w świecie dopiero zaprogramować.

Być może ona właśnie da początek całkiem nowemu gatunkowi, otworzy rozdział w historii gier?

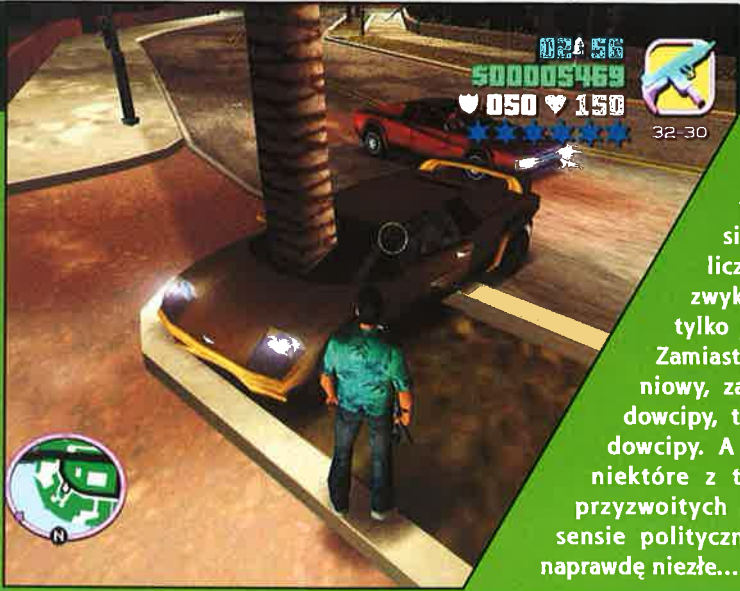
15 minut akcji

Dopiero późniejsza i na *słowiański* ;) sposób szczera rozmowa z jednym z dwóch głównych programistów projektu - Andriejem Prochrowem, rozwiała większość tych obaw - i na nowo obudziła mój ogromny entuzjazm do gry. Okazuje się, że taka, a nie inna zawartość prezentowanego podczas naszej wizyty dema jest wynikiem **wytycznych, jakie zespół ukraińskich programistów otrzymał od światowego dystrybutora gry - firmy THQ**. Ta postawiła w tej prezentacji na akcję i wskazówki były - według słów Prochrowa - jednoznaczne *„macie stworzyć pokazowy poziom na 15 minut czystej akcji"*. Dlatego ludzie Andrieja uprościli algorytmy AI (*bo mogłoby się okazać, że przez cały pokaz żaden mutant ani Stalker nie zaatakowałby gracza*), nie było też czasu na zaprezentowanie sposobu, w jaki świat strefy reaguje na działania gracza (*musielibyście zagrać co najmniej 2-3 godziny, by zobaczyć, jak wszystkie wydarzenia generowane są w czasie rzeczywistym*). Z kolei właśnie z powodu konieczności przygotowania specjalnego i zgodnego z wytycznymi THQ dema na wizytę dziennikarzy, ludzie z GSC nie zdążyli przygotować prezentacji systemu rozmów z postaciami.

Prochrow przyznał, że **podnoszenie przedmiotów wymaga jeszcze dopracowania** i że moduł głodu, jedzenia oraz polowania nie zostały jeszcze zaimplementowane. Potwierdził on również, że prace nad grą nie są jeszcze bardzo zaawansowane, a o pewnych rozwiązaniach wciąż się dyskutuje i zmienia się je. O wszystkim jednak mówił z takim zapałem (*najlepszy dzień tygodnia to dla mnie poniedziałek, bo wiem, że wtedy mogę znów wziąć się do pracy nad S.T.A.L.K.E.R.*), a jednocześnie taką wiarą w umiejętności własne i zespołu (*final game will kill Half-Life 2*), że po tej rozmowie nie wątpię w to, iż S.T.A.L.K.E.R. w finalnej wersji będzie taką grą, jaka się jawi w zapowiedziach. Jedyną w swoim rodzaju i rewolucyjną - być może ona właśnie da początek całkiem nowemu gatunkowi, otworzy rozdział w historii gier. Niestety jak na wszystkie dobre rzeczy, tak i na tę musimy jeszcze poczekać... Jak długo? Oficjalnie mówi się o premierze w **końcu maja tego roku**. Sądząc z dema jednak trzeba będzie jeszcze nieco poczekać...

„ZABÓJCA HALO WRESZCIE NADSZEDŁ"
Ocena: 9/10
wp.pl
gry.wp.pl
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
„To niezwykle piękna gra z przerywnikami filmowymi kreowanymi w czasie rzeczywistym, zadziwiającymi eksplozjami, niesamowitymi efektami świetlnymi, w pełni interaktywnym otoczeniem i wieloma innymi smaczkami."
Computer Games Magazine
JUŻ W SKLEPACH!
PC CD-ROM
BREED
WWW.BREEDGAME.COM
NVIDIA
POWERED BY gamespy
cdv
www.cdv.de
Brat Designs
CENEGA

Screen nadesłany przez Dela (z gry: *GTA: Vice City*)



Tak się złożyło, że w momencie tworzenia GW sporo osób znalazło się w rozmaitych rozjazdach, więc liczba komentarzy jest mniejsza niż zwykle, bo i w redakcji pustki. To tylko jednak w tym numerze. Aha! Zamiast ankiet, jako że to numer kwietniowy, zamieszczamy własne ulubione dowcipy, tzn. te ulubione _przyzwoite_ dowcipy. A szkoda, bo niektóre z tych nieprzyzwoitych (także w sensie politycznym) były naprawdę niezłe...

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 20 GIER
AKCJA/ARCADE - 7 cRPG - 2 FPS/FPP/TPP - 3 PRZYGODOWE - 1 SIM - 2 RTS/STRATEGIE - 2 SYMULATOR - 3

7 w kategorii akcja/arcade to na pozór dużo - ale zaliczyłem tu tak zręcznościowe symulatory lotu, jak i gry sportowe, choć w ujęciu zręcznościowym. Zatem tak naprawdę gier akcji i klasycznych zręcznościówek aż tak dużo (jak na to wygląda) nie ma.

Airstrike 3D

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Missing in Action, Raptor, Tyrian
Wymagania: PII 450, 64 MB RAM, Win 9x/XP, akcelerator
Ocena: 4+
Autor recenzji: Sir Torpeda
Internet: www.airstrike.arjaloc.com
Testowane na: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, R9500 Pro (bez zgrzytów)
Demo: CD/DVD 04/04
Strona w CDA: 087

Od autora: Proszę, nie... Ta gra będzie mi się śniła po nocach... Jeśli ktoś będzie chciał wam sprzedać Air Strike 3D, radzę wcisnąć cwaniakowi ten tytuł głęboko w gardło, niech się udławi, a za zaoszczędzone w ten sposób pieniądze kupić jakąś inną grę albo iść na piwo, albo zrobić cokolwiek innego... Makabra.

Mac Abra: Słucham? Do mnie mówisz? Do mnie mówisz?
Smuggler: Nie jest aż tak tragicznie. Ot, strzelanka, może nie nadzwyczajna, ale też nie taka kiszka, jak sugeruje autor. Sam dałbym bez wahania jej piątkę, może pięć plus.
de Tiges: A mi się podobało. Ot, przypomniały mi się stare dobre czasy jak *Storm SVIW* katowałem. :)
Czarny Iwan: Słabe i wątłe jak bicepsy Gema. Nie polecam.
Eld: Wiesz co? Jak mogłeś tak nawrzucać tej grze?

Chicago 1930

Gatunek: shooter
Podobne do: Robin Hood, Desperados, Commandos
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.1, karta graficzna z 4 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.spellbound.de
Testowane na: AMD XP 2000+, GeForce 4800, 256 MB RAM, Windows 98 (szybkościowo OK, ale w Win 98 gra bardzo często się wieszała - na XP problemów nie było)
Demo: DVD 04/04
Strona w CDA: 080

Od autora: Okrojone - w porównaniu do poprzednich tytułów tej firmy - opcje, niewielkie mapy, mało ich, a do tego nudne szukanie przedmiotów i ludzi. W założeniu miała to być dynamiczna strzelanka, ale wyszło niezbyt ciekawe nie-wiadomo-co.

gem: A szkoda, bo trudno chyba o lepszą scenerię dla gry niż świat *Ojca Chrzestnego*. No nic, czekamy na sequel *Mafii*.
Smuggler: Demo mnie trochę podjarało ale gra jako całość - niespełnione nadzieje. A szkoda.
Mac Abra: *Commandos* w realiach gangsterskich. I gdyby nie fatalne AI komputera, byłoby niezłe.
Qn'ik: A czy można tam handlować używanymi meblami?
Czarny Iwan: Zapaliłem się do tej gry, szybko mnie zgasiła.
Eld: No, to nic nowego w twoim przypadku. Tak gasi ciebie każda kobieta.

EGM

Rozmawia dwóch panów. Jeden mówi: - Wie pan, u nas w domu przed każdym posiłkiem wstawaliśmy z miejsc, składaliśmy dłonie i za ojcem odmawialiśmy modlitwę. A u pana? - Nie było potrzeby, matka całkiem dobrze gotowała.

Smuggler

Mój ulubiony dowcip (o sekatorze i dwóch Australijczykach) jest za długi, by go tu zamieścić (a jego urok polega na tym, że trzeba go opowiadać dłuuugo). Dlatego może kilka krótkich żartów o Szkotach, np. Jak się rozpędza manifestacje uliczne w Szkocji? - Na ulicę wychodzi policja z puszkami na składki. Albo - Kto wynalazł drut miedziany? - Dwaj Szkoci, jak sobie wyrywali jednego (miedzianego) pensa. Z innej beczki - Co będzie, jak skrzyżujesz kota z węglem? Odpowiedź: miał! (lepiej brzmi jak się go mówi. A jak nie kumacie żartu, przeczytajcie ten Qn'ika).

Colin McRae Rally 04

Gatunek: rajdówka
Podobne do: Colin McRae Rally 3, Rally Trophy
Wymagania: Windows 98SE/ME/2000/XP, PIII 750MHz, 256MB RAM, akcelerator z 32MB RAM
Ocena: 8
Autor recenzji: Allor
Internet: www.codemasters.com
Testowane na: Win 98, AMD XP 2000+, 256MB RAM, GeForce 4200
Demo: CD/DVD 04/04
Strona w CDA: 076

Od autora: Dużo plusów (ulepszona grafika, nowe wozy, mistrzostwa w dowolnym teamie, tryb multi), trochę minusów (słaby Force Feedback, niski poziom trudności, dziwny system zdobywania bonusów, słabe powtórki) i w sumie całkiem niezła grywalność - nie jest to przełom, ale po grę sięgnąć warto.

gem: Nie aż tak jednak jak po *TOCA Race Drivera 2*, którego beta wywołała w redakcji małe trzęsienie podłogi (pod butami gromadzących się wokół stanowiska z grą).
Smuggler: Kierownica nader wskazana.
de Tiges: Po co? Do Colina???
Czarny Iwan: Nie, do pralki „Frania". Mało urozmaicone trasy (złośliwy rechot).
Mac Abra: Widać, że nigdy nie jeździłeś na Frani. :P
Eld: Ale na Franku jeździł...

Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre

Gatunek: FPS
Podobne do: Delta Force: Black Hawk Down
Wymagania: Delta Force: Black Hawk Down, PIII 733 MHz, 256 MB RAM, Win 98+
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.novalogic.com
Testowane na: W98, AMD XP 2000+, 256 MB RAM, GeForce 4800
Demo: brak
Strona w CDA: 066

Od autora: Trochę nowych rzeczy do singla, kupa map i edytor przydatne do multi oraz stare błędy, przez co tytuł to wartościowy tylko dla miłośników *DF: BHD*, którzy w dodatku żyć nie mogą bez gry na novaworldzie.

gem: Tylko dwa słowa: *Enemy Territory*. Pół redakcji CDA nie może się mylić! ...tak jak myli się druga połowa grająca w *America's Army*. :]
Qn`ik: Zaś trzecia połowa (ta największa) nie gra w żadną z nich. Ktoś tu w końcu musi też pracować...
Eld: Hm... ty byś się Kobyło liczyć naumiał! Bo ja - oprócz Janka - nie widzę nikogo, kto by nie grał w *Enemy Territory* lub *AA*.
Smuggler: Typowa choroba dodatków - skoro nie można lepiej, zrobimy TRUDNIEJ. Ja wysiadam - z Black Hawka, nawet w powietrzu. I spadam na stojącego poniżej Black Iwana. :)
Czarny Iwan: Dodatek równie wartościowy jak oryginalna gra. Mam dla niej same dobre słowa, a dla reszty malkontentów odbezpieczone granaty w prezencie. Łup!
Mac Abra: No cóż, jeśli BHD cię zachwycił, to i na „szabelkę" winiene się szarpnąć. Mnie jednak nie zachwycił, więc postoję albo pogram w *Op. Flashpoint*.

Deus Ex: Invisible War (1.2)

Gatunek: RPG
Podobne do: naturalnie Deus Ex
Wymagania: 98SE/2K/XP, 1,3 GHz, 256MB RAM, 32 MB VRAM, napęd DVD
Ocena: 8
Autor recenzji: gem D.
Internet: www.deusex2.com
Testowane na: 1,6 GHz, 256 MB RAM, 128 VRAM (i jak to Invisible War - nieważne czy 640x480, czy dwa razy więcej - dławi sprzęt zawsze)
Demo: CD/DVD 02/04
Strona w CDA: 075

Od autora: Wersja 1.2 gry - standard wydania europejskiego *Invisible War* - w nieznacznym tylko stopniu odpowiada na zarzuty fanów części pierwszej. Innymi słowy: jedyną zauważalną różnicą między pierwotnym 1.0 a 1.2 są zmiany w interfejsie (poprawiona ergonomia menu). Niemniej nawet tak niewielki zakres zmian nie jest w stanie umniejszyć wartości samej gry, która zasługuje w pełni na przynajmniej jednokrotne ukończenie przez każdego ambitnego gracza! Howgh!

Allor: Cóż, po demie byłem grą zniesmaczony, ale w końcu - mam nadzieję - może się przemogę...
Mac Abra: No cóż, Deus Ex IW jaki jest, każden widzi. Nie jest zły, ale jak na ogromne oczekiwania, to chyba mimo wszystko zawód.
Smuggler: No właśnie, liczyłem, że zmiany w wersji europejskiej będą widoczne BEZ pomocy lupy. A tu skoncentrowano się głównie na odbugowaniu oryginału...
Eld: Ja liczyłem na czek z wypisaną kwotą 1000 jewro w pudełku, a tu lipa...
Smuggler: Jak oni to drzewo w pudełku zmieścili?!

Enigma: Rising Tide

Gatunek: pseudosymulator
Podobne do: Destroyer Command, Silent Hunter 2
Wymagania: PIII 700, Win 98/2000/XP, 256 MB RAM, 4xCD, akcelerator 32 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Eld
Internet: www.enigma.play.com.pl
Testowane na: P 1700, 256MB RAM, Geforce 4200. (wszystkie wynurzenia i zanurzenia w dobrym tempie.)
Demo: CD/DVD 04/04
Strona w CDA: 104

Od autora: Jeśli będę chciał pograć w symulację okrętu podwodnego, wybiorę *Silent Huntera 2*. Jeśli symulację niszczyciela - *Destroyer Command*. Enigma jest grą teoretycznie online, w której nie zdążono na czas zamieścić trybu multiplayer. Śmieszne? Oczywiście...

Mac Abra: Jak się założy, że to taka ambitniejsza gra akcji, nawet fajnie się gra, nie powiem.
Smuggler: Najwięcej radości przysparza obsługa działek przeciwlotniczych na korwecie. Bardzo ładnie zrobione.
Czarny Iwan: Wolę już zagrać w statki.
Smuggler: Czas się ustatkować, co? :P
Allor: Czarny Iwan? A łyżka na to: niemożliwe!

Qn'ik

Oczywiście tak jak nie mam ulubionego filmu ani potrawy, tak nie mam ulubionego dowcipu. Ale oczywiście i tak się podzielę z wami kilkoma. Uprzedzam, humor absurdalny. Dlaczego słoń jest wielki, szary i ma nieregularny kształt? - Bo gdyby był mały, biały i okrągły, byłby aspiryną. Siedzą dwa głuche gołębie na gałęzi. Jeden mówi: - Pocałuj mnie w dupę! Drugi: - A ty mnie w dupę!

No i na koniec jeszcze jeden. Do cyrku przyszedł facet, który twierdził, że jego kot umie mówić. Dyrektor kazał to udowodnić, na co facet pyta kota: - Jaka jest trzecia osoba rodzaju męskiego od czasownika mieć? - Miau. Jak nazywa się bardzo drobno pokruszony węgiel? - Miau. Dyrektor cyrku oczywiście się zdenerwował, że facet traci jego cenny czas i wyrzucił go, wraz z kotem, z namiotu. Kot się otrzepuje i z urazą w głosie pyta: - Co jest, psia mać, niewyraźnie mówiłem?!

Hut Sędzimir

Czy ja wiem. Te, które lubię, są długie, a z krótkich pamiętam teraz tylko kilka śmiesznych sloganów w stylu „Ten dzień to była kompletna strata makijażu", „Zacząłem od zera. I sporo mi go jeszcze zostało", „Dwuznaczny? No tak... i nie", „Nie jestem spięty. Jestem po prostu nadnaturalnie czujny" oraz ulubione „Chaos, panika, bajzel... chyba zrobiłem już wszystko, co miałem".

MacAbra

Mac Abra: To jest z życia wzięte. W latach 30 XX wieku, gdy był w USA kryzys, pewien objazdowy teatrzyk robił przedstawienia na jakimś ichnim (za przeproszeniu) zadupiu i przyjmował zapłatę w gotówce albo żywności. Na jedno z przedstawień przyszedł farmer, oferując jako zapłatę wieeeelkiego indyka. Dostał miejsce w 1 rzędzie - i dwa kurczaki reszty. Nie wiem jak was, ale mnie te »dwa kurczaki reszty« zawsze rozwalają. :)

Eskadra Orłów

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: Pacific Warriors, Pearl Harbor
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB, 12x CD
Ocena: 3
Autor recenzji: Eld
Internet: http://www.city-interactive.com/pacific.html
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, GeForce 4200 (żadnych anomalii nie zauważono)
Demo: 03/04
Strona w CDA: 090

Od autora: Bardzo słaba zręcznościówka, której braki widać tym lepiej, że ostatnio ukazały się dobre *Pacific Warriors 2* i *Secret Weapons Over Normandy*.

Smuggler: Cóż, w starciu z *PW 2* z Eskadry Orłów posypało się pierze całymi garściami.
Mac Abra: Pograć można - o ile nie ma się nic lepszego pod ręką. Ja bym tam dał w granicach „piątki", bo lubię gry „drugowojenne".
Czarny Iwan: Jeśli twoja zręczność wynosi 0, to się nie martw - poradzisz sobie.
Allor: Jeśli już zamierzasz pograć, odpal *Pacific Warriors*. Jeśli chcesz - *Pacific Warriors*. Jeśli naprawdę musisz - też *Pacific Warriors*. Po prostu nie ma nawet co porównywać!

Fame Academy

Gatunek: sim
Podobne do: The Sims: Gwiazdor
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, 760 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.montecristogames.com
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (śpiewająco...)
Demo: DVD 04/04
Strona w CDA: 098

Od autora: Połączenie *The Sims* z *Idolem*. Niby fajne, ale tak naprawdę bez ikry i potencjału hitowego. Ot, gierka dla fanów tego gatunku, a dla pozostałych co najwyżej igraszka na bardzo leniwe popołudnie.

Mac Abra: Fakt, bez ikry – jak wszystkie zresztą gry simopodobne. Nie wzbudza entuzjazmu, ale jak nuda przyciśnie, pograć się da.
gem: Osobiście wolałbym się przespać. Nawet sam.
Eld: Myślę, że twój jamnik poczułby się odrzucony. ;)
Allor: Albo popatrzeć w pulpit... zwłaszcza z odpowiednią tapetą.
Smuggler: Na jedno popołudnie, może na deszczowy weekend. Po tym czasie jednak zaczyna nudzić.
Czarny Iwan: Bez ikry? To symulator gem.iniego musi być, heh.
Smuggler: Czarny Iwan korzysta z faktu, że gema nie ma teraz w redakcji i nie może się odszczeknąć.

Fast Lanes Bowling

Gatunek: arcade
Podobne do: Fast Lanes Bowling? ;)
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator z T&L
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.enlight.com/flbowling/
Testowane na: Athlon 2000XP, Radeon 8500 (bez najmniejszych problemów)
Demo: CD/DVD 04/04
Strona w CDA: 095

Od autora: Jeśli ktoś dysponuje grupą kilku osób, z którymi można się spotkać przy piwku i kręglach - jak znalazł. Na komputerze nie będzie co prawda tak zabawnie jak na kręgielni, ale na pewno rachunek ekonomiczny to wynagrodzi. Jeśli ktoś jednak przesiaduje przed komputerem w samotności - zabawa szybko go znuży.

Smuggler: No, niezłe, niezłe, ale zachwytu u mnie nie wzbudziło. Zdecydowanie wolę poturlać prawdziwą kulę i wypić przy tym prawdziwe piwo. A tu wszystko jakieś takie plastikowe...
gem: Właśnie, właśnie. Mieliśmy przetestować tę nową kręgielnię... Nie, Odyn - nie kręglarza. Wiem, że jesteś stary i przydałby ci się, ale nie o tym teraz mowa... :]
Czarny Iwan: Trzeba mieć fantazję i pieniądze, synku! Co do gry, zasnąłem po 30 minutach i nawet nikt mnie kocem nie przykrył!
Eld: Myśleliśmy, żeś zszedł. W ruch poszedł szampan, zaczęło się świętowanie...
Mac Abra: Ktoś mówił „kręgarz"? Też by mi się przydał. A na kręgielnie, nie powiem, by się poszło, z chęcią.

Gladiator: Sword of Vengeance

Gatunek: naparzanka
Podobne do: Die by the Sword
Wymagania: Win 98/ME/XP, DX 9.0a, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB i T&L
Ocena: 5
Autor recenzji: Romulus
Internet: www.acclaim.com/games/gladiator/
Testowane na: Athlon 2000XP, 512 MB RAM, GeForce 4Ti, Windows XP (tylko na tym kompie chciało działać... I to bardzo awaryjnie)
Demo: brak
Strona w CDA: 102

Od autora: Gdyby nie to, że (prawie) nie działa - byłaby świetnym odstresowującym odpoczynkiem. GDYBY.

Smuggler: Tja, wtedy może bym i zagrał, a jak słuchałem klątwy „!@!#-! Znowu?!", to mi się jakoś odechciało.
Qn`ik: Abstrahując od problemów, gra jest dobra i zapewnia kilka godzin radosnej i niesamowicie krwawej sieczki.
Allor: Czyli na nasze „gdyby nie to, że jest beznadziejna, byłaby fajna". Cóż, dziękuję, nie skorzystam.
gem: Byłaby najpiękniejszą kobietą na świecie, gdyby nie to, że taka szpetna... ;P
Smuggler: I ja jeszcze chciałbym się stanowczo odciąć od opinii Romulusa na temat filmu *Gladiator*. Film jest świetny, a muzyka w nim boska. Amen.
Czarny Iwan: Grałem równie intensywnie (czyli do pierwszego zwisu) i bardzo mi się podobała. Mimo że wygląd postaci nieco toporny - fizyka i klimat rewelacja.
Eld: Aż chciałoby się zakrzyknąć „Ave, boski Eld!". ;)
Smuggler: Nie, wcale by się nie chciało. A jeśli już, to „rzucić go lwom"! Marzenia...

Constanty Foch

Znam taki krótki kawał. Ten tego. Znacie?

CormaC

Dowcip lepiej się prezentuje opowiadany/pokazywany, ale trudno. Przyjeżdża policjant na miejsce wypadku. Widzi tlące się wraki, krew, kawałki pasażerów. Podchodzi do zwłok, wyciąga notesik i zaczyna zapisywać, mrucząc pod nosem: lewa ręka na trawniku, nogi na jezdni, prawa ręka też, głowa na krażwę... krawnęż... krażewn... (odgłos kopnięcia) głowa na trawie.

gem

Spotyka się dwóch znajomków na ulicy.
- Cześć, kopę lat! Co u ciebie?!
- A nic. Chociaż... No, ożeniłem się.
- Poważnie!? Staaary, taki news, a ty dopiero teraz mówisz?! I co, jak jest? Ładna?
- Wiesz, to kwestia gustu. Mnie na przykład się nie podoba.

Czarny Iwan

Przychodzi baba do lekarza.... a lekarz nie ma kontraktu!

Przed cmentarzem na ławce siedzi 2 staruszków i rozmawiają: -A ty, Stasiu, ile masz lat? – Ja, 80, a ty? - 90. - O, to ci się już nie opłaca wracać do domu!

Eugeniusz Siekiera

Podczas jednej z wizyt w Polsce Gierek zaprowadził Breżniewa do biblioteki. W pewnym momencie w jego rękach znalazł się *Pan Tadeusz*. Breżniew otwiera go podejrzliwie i zaczyna czytać:
- Litwo, ojczyzno moja... i w jednej chwili poczerwieniał na twarzy, z wściekłością rzuca książkę na ziemię i pyta Gierka:
- Kto to napisał, do ciężkiej cholery?!!!
Gierek mocno wystraszony pobladł i zaczyna się tłumaczyć:
- E... ten, tego... Mickiewicz, ale... on już nie żyje...
Breżniew momentalnie łagodnieje, śmieje się pod nosem i poklepując Gierka po ramieniu, rzecze:
- I za to cię lubię, Edziu!

GymSim

Gatunek: sim
Podobne do: The Singles, The Sims
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.tribestan.com
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (niekiedy zwalniała!)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 096

Od autora: Połączenie *The Sims* z *The Singles* plus dużo pakowania! Czegoś takiego jeszcze nie było. Udana symulacja pakerskiego żywota i rewelacyjne wejście bułgarskiego teamu Tribestan Software!

Eld: Na taką grę czekałem całe życie! Wreszcie coś, co możemy uznać za prawdziwy symulator życia. Kiedy nie możesz iść na siłkę (noooo... mam nadzieję, że masz dobre wytłumaczenie?), odpalasz GymSim i czujesz zapach żelaza. Trzy słowa do ojca prowadzącego: MIĘŚNIE, MIĘŚNIE, MIĘŚNIE!!!
Mac Abra: „Dizgasting!". Czekam teraz jeszcze na symulator dresa albo może *DopingSportSim*. Żałosne, czegoż to ludzie dla kasy nie wymyślą... Tylko dla "pakerów" o przepalonych sterydami mózgach. Odradzam!!! Tfu! I za co ta ósemka - no, ludzie - skandal i tyle. Dla mnie, miejsce tej gry jest w Kaszanka Zone (mimo niezłej grafy).
Smuggler: Ale się wkurzył...
Allor: *DopingSportSim* będzie, będzie - wprawdzie jako nielegalny dodatek, ale za to efekt murowany!

Hobbit The

Gatunek: akcja/przygoda
Podobne do: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://thehobbit.sierra.com/flash.html
Testowane na: 1,6 GHz, 256 MB RAM, 256 VRAM (bez problemów)
Demo: DVD 04/04
Strona w CDA: 068

Od autora: Bilbo za namową Gandalfa wyrusza, by odzyskać skarb zagarnięty przez smoka Smauga Złotego. Gierka dla młodszej klienteli, ale sprawnie zrealizowana i miła dla oka. Szkoda, że raczej za trudna dla malców.

gem: Dla malców – odpowiednia. To dla ciebie była za trudna. :]
Allor: Tia, co potwierdza tylko tezę, że po 30-tce zaczyna się pierwszy kryzys. ;)
Eld: OMG! Kryzys za rogiem. ;)
Mac Abra: Za zamordowanie (ducha powieści) Tolkiena włóczyłbym końmi po majdanie. Pod koniec gry słychać głośny łomot – to Tolkien się w grobie przewraca.
Smuggler: Taka, za przeproszeniem, konsolowa, w całym złym tego słowa znaczeniu. Jeszcze mogli dać Bilbowi wieeelkie oczy i mały nosek. Argh.
Qn`ik: I wieeelki miecz. Żądełko się nie nadawało.

Kelly Slater's Pro Surfer

Gatunek: sportowa
Podobne do: Tony Hawk's Pro Skater 4
Wymagania: PII 800 MHz, 256 MB RAM, 550 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.aspyr.com/
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (więc tak – zacinało się. Ale to kwestia jakiegoś dziwacznego babola w mojej osobistej konfiguracji – bo normalnie gra chodzi na takim sprzęcie bardzo szybko)
Demo: DVD 04/04
Strona w CDA: 092

Od autora: Ekstremalna sportówka, jedna z najlepszych wydanych na PC. Mi podobała się o wiele bardziej niż ostatnia część *Tony'ego Hawka*, choć to pewnie dlatego, że po prostu deskorolka już mi się znudziła, a surfing to całkiem nowe, inne przeżycie. Tak czy owak polecam - dla fanów gier, takich jak seria *THPS* Kelly Slater będzie objawieniem....

Smuggler: Tony Hawk na wodzie, z ładniejszą grafiką. I chyba nawet bardziej emocjonujący. W każdym razie woda jest tam śliczna -- aż mi się zamarzyły wakacje na takiej plaży, pod palmami... [prowokuję Elda]. :P
Eld: Zwierzasz nam się z ostatniego weekendu?
Qn`ik: Constanty wziął tę grę szybko i po kryjomu, bestia jedna. Gdyby nie to, już ja bym o nią powalczył... Znakomita sportówka, ot co.
gem: Taka, jakie lubię najbardziej. Szybka i mokra. ;}
Allor: A do tego jeszcze wzrok przyciąga, wciąga i pachnie świeżością. :)
Czarny Iwan: Hm... i do tego... deska -- che, che.

Pacific Warriors 2

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: Pacific Warriors, Pearl Harbor
Wymagania: Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, Win 98/2000/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.pw2.play.com.pl
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, Geforce 4200. Ładnie, zgrabnie i powabnie.
Demo: DVD 04/04
Strona w CDA: 090

Od autora: Jedna z lepszych, jeśli nie najlepsza zręcznościówka, oferująca grę w powietrzu.

Mac Abra: Bardzo ładne efekty dźwiękowe - gdy rzuciłem Dauntlessa ostrą piką w dół, aż mi ciarki chodziły po grzbiecie - tak wszystko wokół zgrzytało, wyło itd. A i sama gra lepsza, niż się spodziewałem. Warto! Naturalnie, o ile lubisz takie strzelaninki z kroplą symulacji.
Smuggler: Pamiętacie jeszcze *Wings of Fury* na Amisię? No, to już wiecie, jak wygląda PW2 - zupełnie jej nie przypomina. Co nie zmienia faktu, że obie mają wspólną cechę: chce się w nie grać.
Czarny Iwan: Złoto, panowie, złoto! I do tego niegłupie, dla gem iniego się nie nadaje, :) he, he.
Allor: Muszę zagrać, muszę, muszę! Smaka mi Mac Abra narobił, że aż żałuję, iż wcześniej jakoś ten tytuł przegapiłem.

Jetfighter 5: Homeland Protector

Gatunek: symulator
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 6
Podobne do: F22 ze stajni Novalogic
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM, Direct X 8, akcelerator 32 MB
Testowane na (i wrażenia): Athlon XP 2100, 512 MB RAM, Radeon 9200 (szybko jak pikujący Concorde)
Internet: www.jetfighter5.com
Demo: 03/04
Strona: 100

Od autora: Takie sobie latadełko, jakich wiele. Zabawa dla zupełnie początkujących komputerowych pilotów (raczej na jeden wieczór). Obrona demokratycznej ojczyzny nigdy nie była jeszcze tak nudna... istna orka na ugorze;) Zatem - uwolnić orkę!;))) .

Mac Abra: I oto kolejny dowód, że symulatory współczesnych myśliwców są NUDNE. A i grafika nie daje kopa. Zatem - eject!
Allor: Jeśli miłośnik symulatorów to zjechał, więcej pytań nie mam.
gem: Nie ma jak *Ace Combat 04* (PS2).
Smuggler: Konsolowy neofita i rasista jesteś.
gem: Że jak? Ja? Neofita? (Turla się po podłodze, ścierając konsolowy tyłek. :])
Allor: Neofita - nie neofita, ale faktem jest, że *AC04* jako zręcznościowy symulator rządzi! A *Jetfighter* to przy nim nawet nie ubogi krewny.
Czarny Iwan: Neofita, rasista i ufoludek - to pewne.
Mac Abra: Wiecie, że zrobili ją Polacy?
Qn`ik: A, to w takim razie inna sprawa. Jak na produkt amerykańskiej propagandy stworzony przez Polaków - nie ma konkurencji.
Eld: To Polakom akurat wychodzi najlepiej - wchodzenie w tyłek Amerykanom.
Smuggler: Co wy chcecie od całkiem niezłej gry?

Allor

Żona do męża: - Kochanie, jutro są urodziny mojej mamy. Co jej kupimy? Wiem, że chciałaby coś na prąd. - Może krzesło?

Ghost

Małe miasteczko w Alabamie. Na środku chodnika leży murzyn z pięcioma kulami w głowie i dziesięcioma w brzuchu oraz klatce piersiowej. Przechodzi szeryf, pochyla się nad trupem i mamrocze. - Cholera, dwadzieścia lat szeryfowania, ale tak brutalnego samobójstwa jeszcze nie widziałem.

De Tiges

Wleciał ptaszek do gniazdka... i go pokopało.

Eld

Ech... mój dowcip ukradł Gej.mini (taaa... pokazać takiemu kawał, zaraz ukradnie). Nie mam pamięci do dowcipów ani tym bardziej daru ich opowiadania, więc coś z ostatniej chwili.
Łoś po sterydach? - Łosiłek.

SCHIZM II: Kameleon

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Shizm I (a do czego miałoby być podobne?)
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM (256 MB dla XP), 64 MB karta graficzna
Ocena: 7
Autor recenzji: EGM
Internet: www.lkavalon.com
Testowane na: PII 850, Radeon 9200 (raz mi się nagle wysypało, ale wobec bardzo częstych autozapisów niewiele straciłem)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 084

Od autora: Bardzo ciekawa gra przygodowa, od której nieprzygotowani do wysiłków intelektualnych mogą dostać żylaków na mózgu. Zagadki są bardzo nietypowe, ale z drugiej strony - bardzo satysfakcjonujące. Niedługo w CDA ukaże się solucja dla desperatów.

gem: Dla wszystkich dwóch? :\
Allor: I wliczając w to autora... dobra, przesadzam, nie znam się i w ogóle na samą myśl o przygodówkach dostaję torsji, więc może nie będę się wypowiadał.
Mac Abra: Tak samo ładna wizualnie jak po...kręcona - jeśli idzie o zagadki. Raczej dla maniaków.
Smuggler: Warto zaznaczyć, że to polska gra.

Qn`ik: Cryo już poszło po rozum do głowy i zbankrutowało. Polska na szczęście jest jeszcze kilka dobrych lat za Francją, więc do nas nie dotarły wieści, że na tego typu przygodówki nie ma zapotrzebowania.
Czarny Iwan: Uruchomiłem, popatrzyłem, wyłączyłem, odinstalowałem.
Eld: Jak się leczy żylaki mózgu?
Smuggler: Wolę nie pytać, jak się ich nabawiłeś...

Spellforce: The Order of Dawn

Gatunek: cRPG/RTS
Podobne do: niezły hack'n'slash połączony z takim RTS-em :)
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://spellforce.jowood.com/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (w 1024 x 768 x 32b chrupało, oj, chrupało momentami bardzo)
Demo: DVD 02/04
Strona w CDA: 062

Od autora: Rewelacyjna krzyżówka cRPG (w hack'n'slashowej odmianie) z RTS-em. Gra mnie po prostu urzekła lekkością, z jaką łączy elementy dwóch gatunków, zróżnicowaniem, baśniowym klimatem oraz namacalnością konfliktu dobra ze złem. Gwarantowane długie godziny doskonałej rozrywki. A jak ktoś niżej napisze, że mu się nie podoba, znaczy, że ma jakiś „awangardowy gust" :P

Mac Abra: Często się zdarza, że uda się nawet nieźle skrzyżować dwa różne gatunki - ale uzyskuje się bezpłodną hybrydę. W przypadku tej gry to się raczej nie potwierdzi - bo dziecię jest prężne i na pewno doczeka się potomstwa. Warto.
Smuggler: Moim zdaniem, element RTS-owy jakby trochę na doczepkę.
Czarny Iwan: Gra wsysa jak odkurzacz. Nie mogę złego słowa powiedzieć, a połączenie 2 gatunków po prostu się udało i co najważniejsze - sprawdziło w praniu.
Eld: A propos prania – kiedy Iwan wypierzesz te swoje skarpetki, bo jak zdejmujesz buty, to...
Mac Abra: Stop! Miało być bez wulgarności oraz obscenicznych tekstów!

Urban Freestyle Soccer

Gatunek: sportowa
Podobne do: hm..... FIFA 2004?
Wymagania: PII 800 MHz, 128 MB RAM, 170 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.acclaim.com
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (śmigało jak ziomek po jabole do monopolu)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 070

Od autora: Gra sportowa, która tradycyjną dyscyplinę chce sprzedać w otoczeniu joł-rap-kultury. Niby wszystko OK - można pograć i w ogóle, ale na konsole takie produkcje wypadają o niebo lepiej. Chociaż UFS to dobry znak – jaskółka na przyszłość. Może będzie więcej takich gier na PC, tym razem lepszych?

Smuggler: Nie dość, że normalne stadiony przypominają czasem, za przeproszeniem, zagrodę dla bydła ryczącego "XXX pany, YYY ***!", to jeszcze trzeba było to "uatrakcyjnić"? Dzięki, postoję – w innym miejscu niż ci ziomale.
Mac Abra: *Hooligans* było gorsze. I to jest wszystko, co o tej grze mogę dobrego powiedzieć.
Eld: A wiesz, co ci powiem? **Hooligans** ma naprawdę wielu fanów, znam ludzi, dla których to idealna gra.
gem: Osobiście wolałbym zobaczyć coś o "mundialach" podwórkowych. Boisko 20 x 17 x 11 (myśmy grali na takim trójkącie), drużyny 3 na 5, gramy do 10 goli...
Czarny Iwan: Taaa, graliście... w bierki i piłkarzyki.

Vietcong: Fist Alpha

Gatunek: taktyczna\akcja
Podobne do: Vietnam: Black Ops
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta grafiki 16 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.vietcong-game.com/us/index.html#
Testowane na: 1,6 GHz, 256 MB RAM, 256 VRAM
Strona w CDA: 082
Demo: dostępne w Sieci

Od autora: Druga część taktycznej akcji naszych południowych sąsiadów. Mimo pewnych zmian, właściwie kalka oryginalnego tytułu. Gratka dla fanów, dla reszty graczy – ciekawostka.

Mac Abra: Fanem nie jestem, demko zainteresowało mnie umiarkowanie. Ocenę uważam za sprawiedliwą.
Smuggler: Requiem dla świetnego pomysłu i takiej sobie realizacji. Ale muzyka – niam, niam.
Eld: Ciekawe, ile jeszcze gier spieprzy tak świetny i nośny temat jak Wietnam?

X2: The Threat

Gatunek: sim/handlówka
Podobne do: serii Elite, X: Beyond the Frontier i X-Tension
Wymagania: 98SE/ME/2000/XP, P800 MHz, 128 MB RAM, karta 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: gem
Internet: www.x2thethreat.com
Testowane na: 1,6 GHz, 256 MB RAM, 128 VRAM
Demo: najpewniej w 05/04
Strona w CDA: 072

Od autora: Ambitna propozycja dla ambitnych graczy. Wskazana znajomość poprzednich gier serii (*X: Beyond the Frontier* i *X-Tension*) i... ogromna cierpliwość, gdyż rozkręca się dobę czasu rzeczywistego (24 godziny samej gry!). Później jednak – ho, ho! 100 ogromnych sektorów do poznania i możliwość robienia kariery jako policjant, pirat, kupiec, producent sprawiają, że X2 wystarczyć może na całe miesiące gry, bez przerwy!

Eld: 100 ogromnych sektorów do... Poznania? Dzięki, wolę Wrocław.
Allor: I w tych miesiącach tkwi jej problem... skąd tu wziąć tyle czasu?
Qn`ik: I cierpliwości na przebrnięcie pierwszej doby. Wiesz, ile to „życiodajnych" godzin... snu? ;)
Czarny Iwan: Warto znać jeszcze *X-Files*.
Smuggler: Wolę filmy XXX-files. :)
Mac Abra: Taaa. Wszystko ładne - tylko jakoś grać się w to nie chce. Zieew...

MANGAzyn
wydanie główne magazynu
w sprzedaży co miesiąc

MANGAzyn 100% GRY
tematyczne wydania specjalne
w sprzedaży dwa razy w roku

Mr JEDI

prezentuje

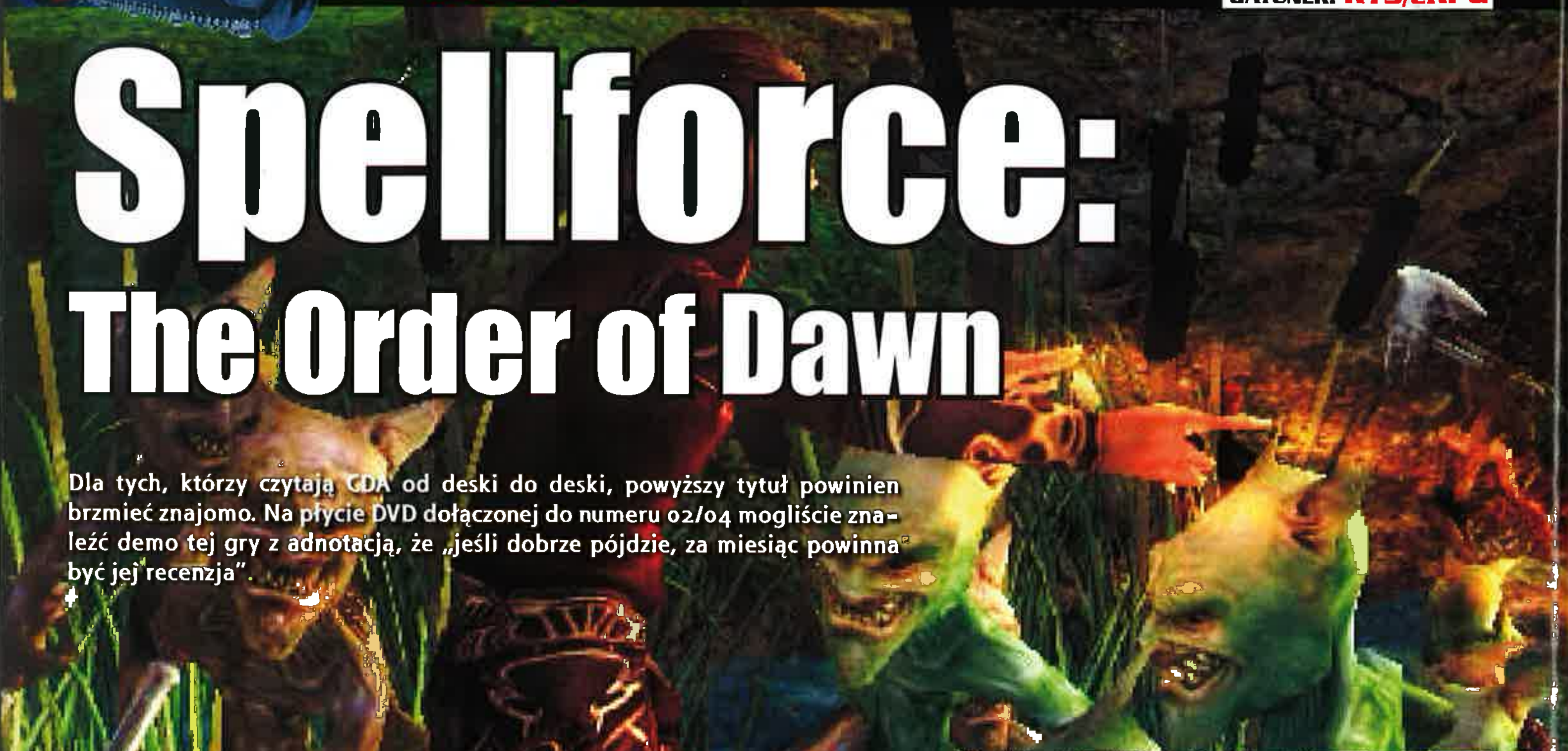
MANGAzyn®

MANGAzyn EXTRA
wydanie książkowe
w sprzedaży co trzy miesiące

MANGAzyn *film*
wydanie specjalne z filmem
w sprzedaży kilka razy w roku

W sprzedaży w kioskach, salonach prasowych i empikach. Zamówienia sprzedaży wysyłkowej realizuje redakcja *(www.mangazyn.pl/zakupy)* lub księgarnia internetowa Merlin.pl

www.mangazyn.pl



Spellforce: The Order of Dawn

Dla tych, którzy czytają CDA od deski do deski, powyższy tytuł powinien brzmieć znajomo. Na płycie DVD dołączonej do numeru 02/04 mogliście znaleźć demo tej gry z adnotacją, że „jeśli dobrze pójdzie, za miesiąc powinna być jej recenzja".

CormaC

Niestety sesja pokrzyżowała te plany. Tym niemniej zaraz po zaliczeniu semestru chwyciłem miecz i stawiłem czoło siłom ciemności, po raz kolejny zalewającym baśniowy świat elfów, krasnoludów i czarodziejów. Kampanię w Spellforce'ie otwiera autentycznie **doskonałe intro** - jedno z lepszych, jakie dane mi było ostatnimi czasy oglądać. Akcja gry toczy się w uniwersum rozbitym przez pazerność i żądzę władzy tych, którzy powinni je chronić – 13 najpotężniejszych czarodziejów należących do elitarnego Kręgu Magów. Pogrążyli oni cały świat w wojnie i chaosie, wydzierając sobie nawzajem okruchy władzy. W końcu świat ten rozpadł się - rozleciał się dosłownie na kawałeczki, rozsadzony potęgą uwalnianych przez magów żywiołów.

Po Wielkim Bangu...

Teraz, po kilku zaledwie latach od ostatniego starcia magów i ich armii, a pokazanego w intro, zło powróciło - większe, silniejsze i jeszcze bardziej zdeterminowane, by na zawsze pogrążyć w ciemności pozostałe odłamki świata. Jest jednak nadzieja. Przepowiednie mówią o człowieku skazanym na nieśmiertelność, spętanym mocą starożytnych run. W obliczu nadciągającej zagłady runiczny wojownik przybywa na wezwanie mistrza Rohena - białego maga, który zakończył poprzednią wojnę i magicznymi portalami połączył wysepki, na które rozsypał się kontynent. To właśnie gracz jest tym **runicznym wojownikiem** - nadzieją na to, że nieuchronne zmiany będą dla ludzi, elfów i krasnoludów zmianami na lepsze.

Potęga stereotypu

Nadciągająca zagłada ze strony armii ciemności, garstka ludzi, elfów i krasnoludów stawiająca jej czoło w ostatnich bastionach sił Dobra, wojownik przybywający znikąd, zdolny tchnąć w tę garstkę obrońców nadzieję i wiarę w zwycięstwo – **nie wydaje się to wam znajome?** Cóż, faktem jest, że od mistrza Tolkiena nie ucieknie się daleko w obrębie gatunku fantasy, a motyw bohatera rzuconego w wir wojny i mającego odegrać doniosłą rolę w przełomowych wydarzeniach przewinął się już tu i ówdzie. Grunt, że **fabuła Spellforce'a jest spójna**. Twórcy osiągnęli coś bardzo ważnego - wielki konflikt pomiędzy Dobrem i Złem jest namacalny, z każdą kolejną falą orków, nieumarłych i innego plugastwa czuć, że stoimy w obliczu wielkich wydarzeń i że nabierają one prędkości. Developerom z Phenomic udała się przy tym nie lada sztuka – **uniknęli dmuchanego patosu**, jaki zdarzało mi się widywać w innych tytułach. Opowiedziana w grze historia rozwija się lekko i swobodnie, zaś świat stojący u progu przełomowych wydarzeń jest całkiem naturalny i wiarygodnie nakreślony.

Potęga synergii (*)

Spellforce to bardzo udany **miks cRPG z RTS-em**. Nie jest to żadna nowość, bo widywaliśmy już niejedną hybrydę tego rodzaju - jednak żadna z nich nie zbliżyła się nawet do zręczności w żonglowaniu motywami i cechami tych dwóch gatunków, jaką prezentuje dzieło Phenomic. Tu nie ma nic na siłę, żadnego zszywania czy spawania – **elementy eRPeGowe i eRTeeSowe doskonale się przeżarły i zazębiły**, bo, jak się okazuje, pasują do siebie idealnie. Powiem szczerze, że wielkim fanem strategii czasu rzeczywistego nie jestem i gry będącej czystym przedstawicielem tego gatunku do recenzji bym nie wziął. Właściwie to dostałem tę grę z rekomendacją, że to chyba jakiś niezły roleplay. Okazało się, że elementy RTS nie przeszkadzały ani odrobinkę. Po prostu nie sposób sobie bez nich wyobrazić tego tytułu.

Z odpowiednim budynkiem i zasobami można wyprodukować na przykład taką superjednostkę.

Występowanie obu tych elementów nie jest rozłożone równomiernie - zdarzają się momenty, gdy rozgrywka jest wybitnie eRTeeSowa, kiedy indziej zaś zapominamy całkiem o osadach, robotnikach i surowcach, a gra przekształca się w hack'n'slash. Co ważne, przejścia te są tak płynne, że - jak już wspomniałem - szwów nie czuć i nie widać. Zaryzykuję stwierdzenie, że jeśli Spellforce byłby czystym RTS-em lub cRPG, szans na rynku nie miałby właściwie żadnych, bo na żadnej z tych dwóch płaszczyzn gra nie jest wyjątkowo oryginalna czy innowacyjna. Siłą Spellforce'a jest właśnie ten synergiczny mariaż.

(*) efekt synergiczny - elementy po połączeniu mają lepsze właściwości, niż gdyby były użyte osobno

Klasyczna roleplayowość

Schedą po cRPG w Spellforce'ie jest bohater gracza, jego drużyna, bohaterowie niezależni oraz questowość. Nasz wojownik runiczny jest archetypicznym bohaterem roleplayowym, opisanym szeregiem współczynników, umiejętności oraz odporności i z bezdennym plecakiem zapełniającym się masą bardziej lub mniej magicznego żelastwa i szmatek.

Naprzód! Za Minas Tirith! ;)

Mechanika stojąca za warstwą RPG jest całkowicie standardowa. Bohatera charakteryzuje **siedem klasycznych współczynników** będących odbiciem jego cech psychofizycznych (siła, zręczność, inteligencja itp.), cztery wskaźniki ukazujące jego odporność na poszczególne odmiany magii (ognia, lodu, śmierci i umysłu) oraz trzy informujące o prędkości, z jaką nasz zbawca świata się porusza, walczy i ciska zaklęciami.

Oprócz tego mamy jeszcze zestaw bojowych i magicznych umiejętności oraz specjalizacji, które możemy nabywać i rozwijać za punkty otrzymywane przy awansie na kolejny poziom doświadczenia. Właśnie ku specjalizacji powinniśmy dążyć, rozwijając naszą postać. Jeśli postanowimy zrobić z niej omnibusa, stosunkowo szybko się okaże, że jest za słabym wojownikiem, aby władać lepszym orężem i nosić porządne pancerze, ale też zbyt niedoświadczonym magiem, by rzucać skuteczne czary. Ja jak zwykle „wychowywałem" sobie wojownika, magię rozwijając tylko do takiego poziomu, by móc się leczyć oraz rzucać proste zaklęcia obronne i wzmacniające. Jakoś nigdy nie ciągnęło mnie do słabeuszy w fikuśnych czapeczkach, którzy padają po dwóch kopniakach w tyłek, zanim zdążą wygrzebać drżącymi rękoma zwój z fireballem.

Naturalnie nie mogło zabraknąć w Spellforce'ie **mnóstwa artefaktów i kolekcjonerskich drobnostek** w formie magicznych broni, pancerzy i pierścieni. Większości z nich nie będzie można wykorzystać ze względu na specjalizację postaci w używaniu konkretnych rodzajów rynsztunku czy magii (swoją drogą, jeśli będziemy się starali rozwijać wszystko, będziemy mieli do dyspozycji jeszcze mniej artefaktów). Efekty wywoływane przez wszystkie te przedmioty sprowadzają się głównie do podbudowywania współczynników i odporności postaci, zdarzają się też jednak rodzaje broni zadającej dodatkowe magiczne obrażenia, np. płonący miecz.

Spellforce to rewelacyjna i ze wszech miar godna polecenia gra. Przy niej większość wcześniejszych mieszanek cRPG z RTS wypada co najmniej blado.

Kamraci z zaświatów

Kolejnym przejawem eRPeGowości jest w grze możliwość **stworzenia drużyny.** Nasz zbawca, mściciel i anioł miłosierdzia w jednym może przywołać do własnego boku pomniejszych runicznych wojowników. Aby tego dokonać, trzeba posiadać **runy bohaterów** i aktywować je przy którymś ze specjalnych monumentów, jakie napotykamy na drodze. I w ten sposób doszliśmy do run, czyli ważnego elementu świata Spellforce.

Kamienie runiczne najczęściej znajdujemy bądź otrzymujemy w podzięce za wykonane zadania, można je też zakupić u niektórych handlarzy - jednak ich ceny są często trudne do przełknięcia. Każdy wojownik runiczny opisany jest takim samym zestawem roleplayowych cyferek i procentów, co nasz główny bohater, każdy ma też określony poziom doświadczenia i zaklęcia. Im wyższy poziom naszej głównej postaci, tym

Czy wiesz, że...

System alfabetu runicznego zwany *Futhark* (od jego pierwszych dźwięków f, u, th, a , r , k) opracowany został przez wczesne plemiona germańskie, ale spopularyzowali go i rozpowszechnili podczas podróży wikingowie. Runiczne inskrypcje spotkać można nawet na Grenlandii. Skandynawowie znaleźli wiele zastosowań dla *Futharka* - używali go nie tylko jako pisma, lecz także do przepowiadania przyszłości czy zastosowań magicznych. **Każda runa nie tylko reprezentuje jakiś dźwięk fonetyczny, lecz oznacza także pewne pojęcie**. Pierwsza runa mojego imienia zwana Dagazem symbolizuje światło słoneczne, druga - Ansuz, oznacza bóstwo, najczęściej jednak łączona jest z samym Odynem (a ego rośnie, rośnie). ;) Kolejna - Nauthiz, oznacza konieczność, czwarta Isa – lód. Dwie ostatnie, czyli Ehwaz i Laguz, symbolizują rumaka i wodę. Raj dla wszelakich wróżbiarzy, nieprawdaż?

Historycy spierają się co do tego, kiedy dokładnie powstał ten alfabet. Niektórzy twierdzą, że już w I wieku naszej ery, choć najstarsze przedmioty pokryte inskrypcjami runicznymi (pismo to wykorzystywane było również do całkiem przyziemnych celów, np. oznaczania własności) datuje się na wiek II. Korzeni *Futharka* upatruje się w alfabecie etruskim i łacińskim.

Zainteresowanych tematem odsyłam pod adres **http://www.pbs.org/wgbh/nova/vikings/runes.html.**

potężniejszymi runami może się ona posługiwać. Każdy wezwany wojownik przybywa na ten padół łez takim, jakim go stworzyła natura - należy go więc ubrać i uzbroić zgodnie z jego specjalizacją. Poziom doświadczenia jest takiemu magicznemu pomagierowi przypisany na stałe - w przeciwieństwie do naszego herosa nie zdobywa on punktów doświadczenia.

Na niektórych planszach Spellforce zmienia się po prostu w całkowicie rasową strategię czasu rzeczywistego

Jeśli zatem potrzebujemy silniejszego wsparcia, musimy zdobyć runy potężniejszych wojowników. Przywołanie magicznej drużyny to szansa na zniwelowanie słabości naszej postaci oraz uzupełnienie jej braków. Postać wojownika wspomóc możemy łucznikami bądź magami, czarodzieja obstawić zaś siepaczami, zza pleców których będzie mógł w mniejszym stresie mruczeć inkantacje. Poległych w walce towarzyszy broni możemy bez przeszkód przywołać do życia.

Nuda nie grozi, czyli wątkami obrodziło

Obok głównego wątku fabuły w Spellforce'ie pojawia się całkiem **sporo subquestów**, którymi możemy się zająć, jeśli chcemy podpompować nieco postać bądź po prostu odetchnąć na moment od wielkiej wojny Dobra ze Złem. Opłaca się wykonywać poboczne zadania, bo - raz, że punktów doświadczenia nigdy za wiele, a dwa - można wejść w posiadanie bardzo przydatnych przedmiotów, których inaczej nie ujrzelibyśmy na oczy, lub uzyskać bojowe wsparcie bohaterów niezależnych. No i oczywiście wątki poboczne wydłużają radość z obcowania z tą fantastyczną grą. Nierzadko przeplatają się one mimochodem lub w sposób całkiem widoczny z główną osią fabuły. (Np. gdy przy poległym dowódcy orków znajdziemy przedmiot, o odzyskanie którego ktoś nas prosił, lub pokonamy smoka, by przywrócić przymierze pomiędzy ludźmi i krasnoludami i wzmocnić tym samym opór przeciw siłom ciemności.)

Wykonanie wielu dodatkowych zadań wymaga jednak eksplorowania, myszkowania po mapach (czyli wyspach, na jakie rozpadł się świat Spellforce) i stawienia oporu bestiom, których inaczej tykać nie byłoby potrzeby. Główny wątek zresztą też przyjął formę szeregu questów, których kolejne etapy i „podpunkty" zapisywane są w dzienniku misji i których wykonanie niezbędne jest do ukończenia gry.

Jak tu settlersowo...

No dobrze, ale gdzie te elementy RTS? Bo z dotychczasowych stron recenzji wywnioskować można, że Spellforce to cRPG czyste i elementami obcymi nieskalane. Otóż, **elementy strategii czasu rzeczywistego wchodzą na scenę, gdy musimy rozbić oddział sił ciemności, oswobodzić okupowane miasto, obronić wąwóz przed atakami nieprzyjaciela czy dokonać podobnych dzieł**, którym jeden bohater, nawet z magicznym wsparciem i dzierżący płonący miecz, może nie sprostać.

Należy się wtedy rozejrzeć za **monumentem odpowiedniej rasy** (w czasie kampanii mamy dostęp do jednostek i budowli ludzi, elfów i krasnoludów) i skorzystać z run jej robotników, przywołując ich podobnie, jak wcześniej przywoływaliśmy bohaterów. Kiedy mamy już ich odpowiednią liczbę, zaczyna się robić settlersowo - na mocy naszych rozkazów towarzystwo bierze się za ścinanie drzew, kucie głazów, polowanie, zbieranie jagódek, wydobywanie rudy żelaza itp. Gdy mamy odpowiednie surowce (tak zwyczajne, jak i magiczne) w wystarczających ilościach, możemy zaprząc robotników do stawiania różnorakich budynków w rodzaju kuźni, zbrojowni, świątyni, chatki drwala itp. Wznosić możemy jednak tylko te budowle, których plany wcześniej zdobyliśmy bądź kupiliśmy. To samo tyczy się jednostek bojowych - musimy mieć odpowiednie plany.

Warstwa eRTeeSowa jest bardzo rozbudowana – zarówno budowli, jak też zróżnicowanych i często upgrade'owalnych typów jednostek jest mnóstwo. Oczywiście w zależ-

Szeloba, ty tutaj?

Smok szybko poległ - nec Hercules contra plures.

Spellfoece: The Order of Dawn

RTS + cRPG = mmmmmmmm...

ności od rasy, której osadę budujemy, do dyspozycji mamy specyficzne dla niej budynki i wojowników. Różne jest także zapotrzebowanie na surowce – elfy np. budują głównie z drewna, podczas gdy ludzie potrzebują kamienia. By się wyżywić, będą też oni musieli polować bądź łowić ryby, elfy natomiast w kryzysowej sytuacji zadowolą się jedynie zebranymi z krzaków jagódkami. Ludzie w końcu wystawiają do walki opancerzonych zwiadowców, paladynów, halabardników czy kuszników, elfy zaś zwiewne i szybkie łuczniczki, uzdrowicielki i rangerki.

Na niektórych planszach Spellforce zmienia się po prostu w całkowicie rasową strategię czasu rzeczywistego. Przyznam się bez bicia, że mimo łatwiejszego poziomu gry czasami musiałem się mocno napocić, by się przebić przez momenty, w których nad elementami cRPG dominował duch RTS-ów, a wrogowie co i rusz robili z różnych stron najazdy na bazę i nie pozwalali się rozwinąć. Jakaż była z kolei radość i satysfakcja z zalania nieprzyjaciół potężną armią, ze splądrowania obozu orków czy puszczenia z dymem wiochy goblinów...

Ładnie i klimatycznie

Uffff... tyle, jeśli chodzi o skrótowy opis warstwy merytorycznej Spellforce'a. ;) Rzućmy teraz okiem na oprawę gry. A jest na czym oko zawiesić. Oglądanie robotników przy pracy, krzątających się po osadzie, sprawia **autentyczną przyjemność**, zwłaszcza gdy w świecie Spellforce zapada zmierzch i domki jarzą się światełkami latarni. **Grafika jest bardzo dobra** tak pod względem odwzorowania terenu, jak i budowli czy jednostek. Jeśli chodzi o te ostatnie, można by się przyczepić do tego, że modele są troszkę toporne, jednak nie przeszkadza to ani trochę, zwłaszcza że każda jednostka ma indywidualny charakter. Widać od razu i bardzo dokładnie, w co jest uzbrojona i jak ubrana jest nasza postać oraz przyzwani przez nią runiczni wojownicy. **Ogólnie grafikom z Phenomic udało się uzyskać świat bardzo ładny i wciągający**, w którym szybko zapomina się o codzienności. **Muzyka i dźwięki również stoją na wysokim poziomie, pominąwszy kiepskie niekiedy głosy bohaterów niezależnych.** Oprawa dźwiękowa zmienia się w zależności od sytuacji na mapie oraz pory doby – nocą usłyszeć można odległe wycie wilków i cykające świerszcze.

Troszkę dziegciu

Mimo że gra ogólnie jest doskonała, nie ustrzeżono się i tym razem pewnych większych i mniejszych niedociągnięć, na szczęście nie psujących zbytnio zabawy. Przede wszystkim **po pewnym czasie bohater staje się chodzącym czołgiem**, który nierzadko przy paleniu osad sługusów Zła obchodzi się bez jakiejkolwiek pomocy. Być może wynika to z wybranego przeze mnie (w trosce o to, czy poradzę sobie bez frustracji z elementami RTS) niższego poziomu trudności, jednak sytuacja, w której obchodziłem całą mapę, wycinając w pień 90% sił Zła i paląc ich wiochy, a dopiero potem w spokoju zakładając własną, niezagrożoną już osadę, jest nieco kuriozalna. To zachwianie równowagi sił jest główną wadą Spellforce'a.

Nie obraziłbym się również za **trochę bardziej rozbudowane drzewa dialogowe**. Irytuje ujawniająca się czasami **niesubordynacja jednostek** – niekiedy trzeba je odciągać siłą na bok, bo nieproszone rzucają się w wir walki z przeważającymi siłami wroga. Z błędów czysto technicznych muszę wspomnieć pojawiające się tu i ówdzie - w renderowanych przez silnik gry przerywnikach, **niemieckie podpisy podczas kwestii mówionych**. Z wpadek całkiem drobnych wymienię **kiepsko rozwiązaną kwestię pieniędzy** - walutę rozbito na miedziaki, monety srebrne i złote. Monety srebrne składają się ze stu miedziaków, złote zaś ze stu srebrnych – tyle, że monety mniej wartościowe nie są przeliczane automatycznie na te o większej sile nabywczej. Można zatem mieć np. 1 złotą, 1 srebrną i 29857 miedziaków, co troszeczkę utrudnia prowadzenie handlu i porównywanie cen z zasobami własnego portfela. Przy bogactwie i skomplikowaniu gry jest to jednak głupi drobiazg.

Spellforce to rewelacyjna i ze wszech miar godna polecenia gra. Przy niej większość wcześniejszych mieszanek cRPG z RTS wypada co najmniej blado. Baśniowy świat wciąga, fabuła jest niezła, czuć konflikt Dobra ze Złem, do tego oprawa jest na wysokim poziomie, a potyczki efektowne. Nie pamiętam, kiedy ostatnio tak dobrze i szybko pisało mi się recenzję, co jest m.in. pochodną jakości gry. Szkoda tylko, że musiałem powstrzymywać się z pisaniem, bo dostałem za mało miejsca na tekst. ;) **Polecam Spellforce'a wszystkim fanom baśniowych klimatów - gra jest przednia.**

DVD 02/2004

9

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Phenomic
Dystrybutor: JoWood

⊕ doskonała i zrównoważona mieszanka cRPG i RTS
⊕ świetnie przedstawiony świat
⊕ obszerna i bardzo grywalna
⊕ bardzo ładna oprawa

⊖ bohater staje się zbyt potężny
⊖ nazbyt ubogie dialogi

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	8

http://spellforce.jowood.com

Pocztówka z wakacji - w tle nadpalona krypta.

Między wyspami podróżować można za pomocą takich portali.

GATUNEK: FPS

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Nieźle oceniany i całkiem chętnie kupowany *Black Hawk Down* dorobił się właśnie pierwszego rozszerzenia. Dzielni komandosi pakują manatki i opuszczają Somalię, by rozprawić się z narkotykowym bossem w dżunglach Kolumbii tudzież odbić instalacje roponośne w Iranie.

Allor

Team Sabre to dodatek w tradycyjnym tego słowa znaczeniu: **wymaga oryginalnej gry, a zamiast zmian jakościowych postawiono na ilość.** Kilka nowych broni, trochę misji do singla, kupa map do multi i narzędzia do tworzenia modów **to zresztą za mało, by mówić o porządnym sequelu.** Można jednak polemizować, czy taka formuła jest lepszym rozwiązaniem niż coroczne wydawanie „sequeli" różniących się tak na dobrą sprawę tylko statystykami (jak pewna wielka firma zwykła robić w przypadku paru własnych serii sportowych). Bo choć fan *Black Hawka* nie ma się nawet nad czym zastanawiać, to co ma zrobić gracz, którego wcześniej Somalia nie interesowała i dopiero teraz skuszony Kolumbią i mapami do multi chciałby się z grą zapoznać? Trzeba się przecież zaopatrzyć w obydwa tytuły...

Ale dość rozwodzenia się nad przewagą corocznych edycji nad dodatkami (i na odwrót) - podstawową sprawą jest przecież to, czy w ogóle warto się nad kupnem tego dodatku zastanawiać.

Szable w dłoń!

Po jego zainstalowaniu w menu głównym gry - poza oryginalną kampanią - przybywają **dwie nowe.** Podobnie jak w przypadku Somalii, także w Kolumbii czy Iranie na początku możemy wybrać dowolną z trzech dostępnych misji. Po przejściu staje się ona dostępna w trybie Instant Action, a jej miejsce na liście trzech zajmuje następna w kolejce. Nieco inaczej mają się sprawy, gdy jakaś misja jest w kampanii kluczowa - wtedy „wszystkie one prowadzą do Rzymu" i może się zdarzyć, że zamiast trzech będziemy mieli dostępną tylko tę jedną. Tyle teorii, w praktyce zaś szybko natkniemy się na jeszcze jeden powód, dla którego to dostępna jest tylko jedna misja - bo nie została już ani jedna więcej. W sumie w obydwu kampaniach jest ich bowiem **tylko jedenaście**, w dodatku kończy się je w minut naście, góra -dziesiąt, a nie -set.

Nie lepiej ma się sprawa z dodatkowym uzbrojeniem. **Przybyły trzy karabiny:** G3A3 (taka sobie szybkostrzelność, ale za to duża celność i moc obalająca), G36E (coś w rodzaju niemieckiego odpowiednika M16 - w rzeczywistości lepszy, ale w grze to nic specjalnego) oraz PSG-1 (snajperka z lunetą i 12-krotnym zoomem, jakby ktoś nie wiedział - fajna, ale Barret i tak lepszy). Oczywiście wszystkie narzędzia pracy z *BHD* są nadal dostępne.

O trzy zwiększyła się także lista środków transportu. Dopisano do niej RHIB, czyli pontony ze sztywnym kadłubem i zamontowaną z przodu półcalówką, lekko opancerzony kołowy pojazd zwiadowczy VBL oraz przystosowany do dalekich wypadów na małej wysokości w głąb terytorium wroga helikopter MH-54M PaveLow IV. Tyle tylko, że zarówno podczas lotu helikopterem, jazdy czy płynięcia jesteśmy skazani

Kici, kici, gdzie jestescie?

Nowe mapy, stare błędy...

na zawodowych pilotów/kierowców pontonowych - w tym względzie nic się niestety nie zmieniło.

Hajda na wroga!

Jednak **najgorszą wadą tego dodatku jest pozostawienie na niezmienionym poziomie AI** - tak wrogów, jak i naszych dzielnych towarzyszy. Z jednej strony, potrafią oni strzelać do wrogów przez wzgórza - bo akurat włączył się im wzrok Supermana (ale pociski mają zwykłe, więc wrogowi nic takie strzelanie nie robi...), a z drugiej - w bardzo wielu przypadkach po prostu bezradnie stoją i czekają na śmierć (gdy my tuż obok leżymy na ziemi i prowadzimy ogniowy pojedynek z wrogami). Zresztą wrogowie często postępują dokładnie w ten sam sposób - tyle tylko, że tych zabijać trzeba, natomiast w niektórych misjach za duże straty wśród naszych oznaczają natychmiastowe przerwanie akcji przez dowództwo!

Aby było ciekawiej, **paska życia tu nie ma, a ginie się nawet od jednego strzału** - pod tym względem jest to w końcu gra bliska cyklowi *Rainbow Six*. A choć apteczki znaleźć można, niestety tylko dla siebie - dobrze chociaż, że naszym nie kończy się amunicja, bo trudno tutaj o misję, w której początkowy jej zapas byłby wystarczający. Wrogów są najczęściej całe kupy i gdyby nie walające się tu i ówdzie skrzynki z amunicją i malutkie arsenały, w których dodatkowo można wymienić broń, byłoby cienko. Nadal ma się także cztery miejsca na ekwipunek: na karabin lub pistolet maszynowy, pistolet zwykły oraz dwa na dodatki w rodzaju granatów, materiałów wybuchowych czy wyrzutni rakiet - i nadal nie można dodatkowego ekwipunku zamienić na amunicję do broni podstawowej.

Gracz przeciw graczowi

Największe zmiany (i to na plus) Team Sabre wprowadza do **gry w sieci.** Po pierwsze, zwiększono liczbę graczy mogących się ze sobą zmagać do **pięćdziesięciu** (wcześniej maks. 16), po drugie - dodano jeszcze ponad trzydzieści nowych map, a po trzecie - do połączenia się z serwerami *novaworld* niezbędny jest numer seryjny, co w *BHD* nie było wymagane. Oczywiście to ostatnie nie jest problemem, bo wystarczy wpisać go raz przy instalacji (co jest do jej ukończenia niezbędne) - i po sprawie. Jako miłą ciekawostkę dla anglofilów warto też dodać, że jako jednostkę można wybrać także SAS, choć ma to znaczenie jedynie kosmetyczne.

Znaczenie dużo większe i także dające się pod grę sieciową podciągnąć ma za to **dodanie narzędzi do tworzenia nowych map** (można je także ściągnąć ze strony producenta, ale wtedy działa to jedynie z obiektami z *BHD*): nie tylko ustawienia budynków czy punktów nawigacyjnych, ale także w celu tworzenia terenu. Musimy wprawdzie wybrać jeden z typów dostępnych w grze (np. dżungla), ale już jego ukształtowanie zależy tylko od naszej inwencji.

Go czy go-go?

Obcowanie z dodatkiem stworzonym przez Ritual sprawia mieszane uczucia. Fajnie, że dodano dwie nowe kampanie (tylko dlaczego takie krótkie?), dobrze, że są nowe bronie (choć tylko trzy...), cieszy także SAS z perfekcyjnym akcentem i klimatycznymi odzywkami w rodzaju „oni już nie wrócą na herbatkę" (ale uzbrojenie mają to samo, co chłopcy wuja Sama...). Są także oczywiście rzeczy całkowicie pozytywne, takie jak bardzo fajnie rozwinięty tryb multi z dodatkowymi narzędziami (choć niemal identyczne można ściągnąć z sieci...), ale niezmienione słabiutkie AI, konieczność niańczenia własnych ludzi, limitowana nawet na najprostszym poziomie liczba save'ów i cholernie upierdliwe punkty nawigacyjne (nie można zboczyć ze szlaku, nawet jeśli ten wiedzie w miejsce idealne na pułapkę wroga, bo jesteśmy MIA) sprawiają, że **gra jakoś specjalnie wielkiego entuzjazmu nie wzbudza.**

Na szczęście jest to dodatek wymagający *Delta Force: Black Hawk Down*, a błędów w większości po prostu nie zmieniono. Miłośnicy serii i tak się do nich przyzwyczaili - więc będą się mogli w pełni cieszyć tymi kilkoma zmianami na lepsze. A reszta? Cóż, na początek polecam demo *Black Hawka*, potem - jeśli się spodoba - samą grę i dopiero wówczas, jeżeli nadal będziecie czuli niedosyt, sięgnijcie po Team Sabre. Albo - jeśli taka droga wydaje się wam za długa - zwróćcie oczy w inną stronę, choćby darmowego *Americas Army.* CDA

Ruszać się, ruszać, a nie tylko zadymę robić!!!

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

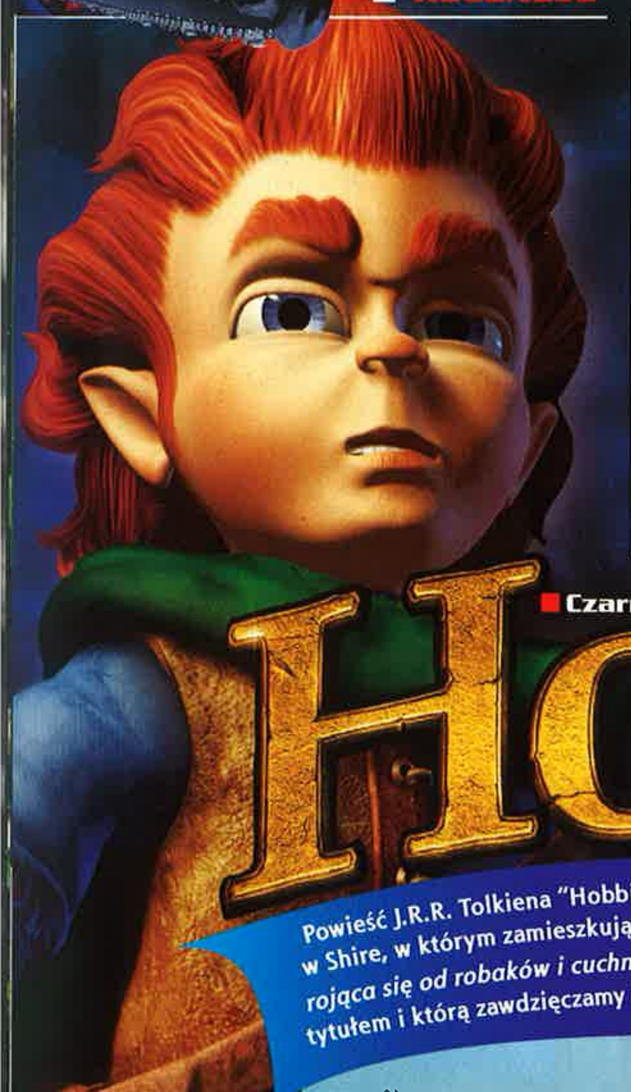
Producent: Ritual Entertainment
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ duuużo map do trybu multi
- ⊕ dwie kampanie
- ⊕ dwa nowe teatry działań i 5 typów terenu
- ⊕ dodanie SAS
- ⊕ trzy nowe bronie

- ⊖ słabiutkie AI
- ⊖ tylko 11 misji single
- ⊖ ograniczona liczba save'ów

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	8

www.novalogic.com



Lepiej patrzeć pod włochate nogi...

■ Czarny Iwan

Hobbit

Powieść J.R.R. Tolkiena "Hobbit, czyli tam i z powrotem" rozpoczyna się od opisu domostwa w Shire, w którym zamieszkują niziołki. Że nie jest to *"szkaradna, brudna, wilgotna nora, rojąca się od robaków i cuchnąca błotem"*, możemy zobaczyć na wstępie gry pod tym samym tytułem i którą zawdzięczamy Inevitable Entertainment.

Historia, jaka przytrafia się Bilbo w grze, jest zbliżona do tej opowiedzianej przez Tolkiena w książce pod tym samy tytułem (przeniesiono do programu ok. 10 rozdziałów). Bilbo, za namową Gandalfa, wyrusza, by odzyskać skarb zagarnięty przez smoka Smauga Złotego. Właściwie to z misją wyrusza Thorin II Dębowa Tarcza, jednak dzięki wstawiennictwu czarodzieja Bilbo dołącza do drużyny. Podróż jest daleka i niebezpieczna - zadanie trudne, a dla małego niziołka wyjątkowo groźne. Że nie jest łatwo - szybko przekonają się również gracze, którzy postanowią zmierzyć się z tym wyzwaniem.

Domowe przedszkole?

Przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że gra przeznaczona jest **dla dzieci** i nie ma zbyt wiele tego mroku, jaki charakteryzuje *Władcę Pierścieni*. **The Hobbit jest wesołą przygodą, pełną kolorów i śmiesznych historyjek zabawą**, do której bez obaw można dopuścić młodsze dzieciaki. Inna rzecz, że będą one mieć zapewne sporo problemów, aby uporać się z przeszkodami, jakie przygotowali panowie z Inevitable Ent.

Akcja i przygoda

Gra ma arcade'owy klimat i jeśli znacie tytuły, takie jak *Legend of Zelda: The Wind Waker* lub *Sly Cooper* - The Hobbit plasuje się gdzieś pomiędzy nimi. Z produkcji blaszakowych od razu nasuwa się porównanie go do *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Ale w tym przypadku łączy je **tylko miejsce akcji i niektórzy bohaterowie**, zarówno bowiem charakter zabawy, jak i odbiorca są inne. Odważę się nawet na porównanie, że **The Hobbit bliższy jest przygodom Croca**, chociaż pewne elementy przygodówek sprawiają, że jednak ma on ciut poważniejszy klimat.

Marchewka i kijek

W The Hobbit sterujemy oczywiście poczynaniami Bilba (i tylko jego). Intuicyjny interfejs sprawia, że wystarczy parę minut, aby opanować wszystkie umiejętności, jakimi włada bohater. A jest ich całkiem sporo. Początkowo niziołek ma do dyspozycji tylko **kij i procę**. Do czego służy proca, od czasów Dawida, i jego pojedynku z Goliatem, powszechnie wiadomo. Stopniowo jednak staje się zbyt skromnym narzędziem eliminacji potworów. Nieco inaczej jest z kijem. Kostur okazał się bardzo skutecznym przyrządem do garbowania skóry niemiluchom, którzy nastają na życie Bilba. Hobbit zna parę zabójczych technik - poza tym kijaszek przydaje się również w nietypowych sytuacjach. Okazuje się, że Bilbo nie jest gorszy od Sergieja Bubki i doskonale **skacze o tyczce**. Umiejętność tę docenicie przede wszystkim wtedy, gdy będzie trzeba przeskoczyć głęboką przepaść lub szybko ewakuować się spomiędzy zgłodniałej bandy orków.

> **Mimo wsparcia gry fabułą na podstawie prozy samego Tolkiena, The Hobbit w wersji komputerowej nieco szwankuje.**

Ten przystojniak trzyma w łapie ogryziony gnat, którym może zrobić Bilbo duże kuku.

W trakcie podróży Frodo zdobywa również inny oręż oraz oczywiście bezcenny Pierścień. Ten ostatni może i ma moc władania nad 19 pierścieniami, ale w The Hobbit **jego cudowne moce na niewiele właściwie się zdają**. Niewidzialność miała sprawić, że The Hobbit zyska elementy skradanki, czyli gry w rodzaju *Thiefa*. Zamysł ten spalił na panewce. Niewidzialność jest czasowa i można się ocknąć w "niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie". Poza tym brak tu dreszczyku emocji - nie wykorzystano do końca możliwości, jakie daje niewidzialność. Po prostu jest niewiele miejsc i etapów, na których ten czar szczególnie by się przydał.

O wiele lepsze jest już tradycyjne żelastwo w łapie i zwykłe ciachanie na plasterki. Za

Skumulowana energia Żądełka zniszczy każdego przeciwnika.

Przejrzałem cię na wylot.

pomocą elfiego miecza Bilbo może dokonywać **prawdziwych cudów szermierki.** W niektórych momentach przypominał mi jako żywo mistrza Jedi, a z racji niewielkiego wzrostu przede wszystkim samego Yodę. Na większych przeciwników, dla których magiczne Żądełko wydaje się za małe - i trzeba użyć magii. Bilbo wykorzystuje wówczas **czarodziejską moc miecza** i uderza na wroga z siłą tornada (trzeba wówczas przytrzymać klawisz ataku i podobnie jak Ryu ze Street Fightera, zebrać moc do jednego potężnego ataku energetycznego). Niestety jest to technika czasochłonna, a przeciwnik zazwyczaj nie czeka. Inną właściwością miecza jest jego blade światło, którym można oświetlać ciemne czeluście Morii.

Pod Zielonym Smokiem

Ręczna robota to jednak nie wszystko, czego musi dokonać Bilbo. Gros jego misji wymaga przede wszystkim **główkowania i dokładnego przeszukiwania** każdej lokacji. Już na początku podróży, ale jeszcze przed spotkaniem z drużyną krasnoludów, trzeba pomóc Sandymanowi w naprawie mostu (bowiem ktoś podIWANił młotek i gwoździe). Te poboczne zadania nie są opcjonalne, ale konieczne - **bez ich wykonania nie można dalej realizować scenariusza** (w tym przypadku Bilbo po prostu nie przeszedłby na drugą stronę rzeki). Niekiedy jest to odrobinę denerwujące, bowiem tracimy wrażenie podróżowania po bezkresnej krainie. Jak może się czuć gracz, gdy jego postać, która normalnie potrafi przeskoczyć stodołę (no, może trochę przesadziłem), nagle nie jest w stanie uporać się z niewielkim, bo do kolan sięgającym, płotem? Przykład nie jest przypadkowy. Taka licha konstrukcja uniemożliwia nam właśnie przebycie rzeki i dostanie się do gospody Pod Zielonym Smokiem.

Szkiełko i oko

Początkowo gracz przemierza dolinę pomiędzy rzeką Brandywiną i Wierzbowymi Wzgórzami, czyli w miejscu, które za czasów hobbitów zwane było **Shire**. Jest tu i sama wioska, i gros niziołków, których znamy z kart książki. To właśnie im trzeba pomagać na początku przygody - dzięki temu Bilbo zdobędzie pierwsze... **kryształy.** Jeśli nie pamiętacie tego z kart powieści Tolkiena - wcale się nie dziwię. Bilbo musi jednak zdobyć masę kryształów, bo tym obowiązkiem obarczyli go panowie z Inevitable Ent. Na co hobbitowi kolorowe szkiełka i paciorki? Twórcy umyślili sobie, że to dzięki nim Bilbo zyskuje punkty odwagi niezbędne do skutecznej walki z potworami.

Różnorakich questów jest masa, a skala ich trudności mocno rozpięta, więc niekiedy się okazuje, że młodsi gracze będą potrzebować pomocy kogoś starszego. **Większość zadań ma tu charakter zręcznościowy.** Ot, trzeba się wdrapać na jakąś skałkę lub przeskoczyć na drugi brzeg stawu po liściach roślin wodnych (kąpiel nie jest wskazana). Są też nieco trudniejsze misje. Bilbo musi np. zdobyć jabłka z sadu, ale by się doń dostać, trzeba się wdrapać po pionowej ścianie. Sztuka uda się tylko wówczas, gdy pod jego nogi podsuniemy snop słomy, z której już będzie mógł podskoczyć.

Masa złego na jednego

Przeciwników małego hobbita i doborowej drużyny krasnoludów jest w grze oczywiście groma i ciut, ciut. Trolle, orki, gobliny, wilki, gigantyczne pająki na podobieństwo Szeloby i oczywiście czarny jak ziemia (czego w filmie Jacksona nie widać) Gollum. Orkowie i gobliny władają różnorakim orężem natomiast bestie w rodzaju gigantycznych pająków mogą **śmiertelnie porazić jadem.** Na wszystkie rany, jady oraz trucizny Bilbo ma **różnego rodzaju mikstury.** Jest i antidotum na jad, jest napój, który działa nie gorzej niż lembasy, a także woda wigoru, która znosi efekt działania wszelkich toksyn i podbija wskaźnik życia na maksa.

Mogło być lepiej

Mimo wsparcia gry fabułą na podstawie prozy samego Tolkiena, The Hobbit w wersji komputerowej nieco szwankuje. Grafika na pewno was nie olśni. Kiedyś mówiło się na takie obrazki, że to epoka wczesnego Gierka, teraz mam wrażenie, że to **okolice *Tomb Raidera* 2.** Nawet podbicie rozdzielczości wiele tu nie pomoże - rozłażące się tekstury, plastikowy „hełm" bohatera, który ma imitować włosy, kwadratowe drzewa i inne atrakcje wizualne sprawiają, że trudno się zatopić w ten wirtualny świat. **Magia i czarowność, jakie cechują prozę Tolkiena, nie znalazły dla siebie miejsca w grze komputerowej.** Być może **30 godzin grania** (co gwarantują autorzy gry) będzie dla was większą przyjemnością niż dla mnie...

Shire - Bilbo ma tu kupę do zrobienia.

Czy wiesz, że...

Hobbit, czyli tam i z powrotem zostało napisane przez Johna Ronalda Tolkiena jako bajka dla dzieci (właściwie Tolkien pisał Hobbita z myślą o synach). Źródłem inspiracji dla pisarza były mroczne mity i legendy germańskie oraz staroangielskie itp. Hobbit opowiadał o wyprawie Hobbita Bilbo Bagginsa z Shire oraz jego doborowej drużynie krasnoludów kierowanej przez Thorina Dębową Tarczę do Ereboru, w którym od setek lat zamieszkiwał Smaug Złoty - ostatni smok. Był on jednym z najkrwawszych i najokrutniejszych smoków - wsławił się niechlubnie zniszczeniem Ereboru i miasta Dal Smaug. Zabił niemal wszystkich krasnoludów z Samotnej Góry i ludzi z Dal. Osiadł w trzewiach Samotnej Góry i pilnował tam legendarnych skarbów. To właśnie podczas wyprawy Bilbo na smoka hobbit z Shire przypadkiem zdobywa Jedyny Pierścień, który później stanie się zaczątkiem historii Frodo Bagginsa opisanej we *Władcy Pierścieni*.

DVD 04/2004

6+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Inevitable Entertainment
Dystrybutor: Cenega

- ⊕ wątki z książki Tolkiena
- ⊕ dobry system walki
- ⊕ dużo questów i zagadek

- ⊖ przeciętna grafika
- ⊖ nieprzemyślane, przesadnie utrudnione niektóre zadania
- ⊖ przeciętne muzyka i dźwięki

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	6

http://thehobbit.sierra.com/flash.html

URBAN FREESTYLE SOCCER

Constanty Foch

Styl życia *Yo!* wszedł już na salony. W Stanach Zjednoczonych od dawna, nawet w najlepszych restauracjach, usłyszeć można Snoop Dogga, który do tłustych bitów nawija o tym, że *„ko-biety to dzi$%ki”*, a w Polsce pseudoraper zachwala walory smakowe bułek ze zmieloną w papkę wołowiną. Jedni się z tego cieszą, inni pomstują, nic już jednak nie zmieni faktu, że miejska hiphopowa maniera i obyczaj stały się mocnym elementem pop-kultury.

Efekty tego widać wszędzie - także w grach. Soundtracki pozycji, takich jak *Tony Hawk's Pro Skater*, *Midnight Club II*, *Need For Speed: Underground*, a nawet nowych gier z cyklu *FIFA* zaroiły się od czarnoskórych ***rappaz***. Powstają nawet - na razie tylko na konsole - **gry, które właściwie w całości bazują na miejskiej zadziorności kojarzonej z hip hopem** i ogólniej - sztuką ulicy. Konsolowcy mogli zagrać już w produkcje, takie jak *Def Jam Vendetta* (wrestling raperów) czy *NBA Street 2* (koszykówka, w której pojawia się m.in. Nelly). Recenzowane tu Urban Freestyle Soccer to z kolei pierwsza gra tego typu, która ukazała się na PC-ty. „Tego typu”, czyli **sportówka rozgrywana na ulicy przez zawodników, którzy w niczym nie przypominają zawodowców w świeżo odprasowanych koszulkach z reklamowymi nadrukami.**

Kiziory w kornerze

Tak jak we wszystkich sportówkach, zabawę zaczynasz od wyboru trybu gry – tutaj zwą się one **Turf Wars, Versus Mode, Freestyle, Training Mode, Home Turf** i **Street Challenge**, a pod tymi dumnie brzmiącymi pojęciami kryją się normalne tryby kariery pojedynczych meczy, treningów, minigierek. Krok kolejny to wybór drużyny – **standardowo jest ich dziesięć**, a każda liczy **czterech piłkarzy-zakapiorów**. Każda z drużyn reprezentuje inne osiedle/dzielnicę, każda ma też nieco inny styl prowadzenia gry, który przekłada się na animacje zawodników - w grze jednych widać np. elementy capoeiry, inni to z kolei typowi uliczni wojownicy - ciężcy i powolni, przesuwający się po boisku niczym czołgi.

Gazrurką w sędziego

Tak nietypowi zawodnicy jak ci opisani w powyższym akapicie **nie mogą grać normalnej piłki**. Zakres manewrów - ruchów typowych dla gry w piłkę (podania, strzały, kiwki), jest mniej więcej taki sam jak zakres ruchów związanych raczej z tym „miejskim stylem bycia”. **Są to przede wszystkim wszystkie zagrania nielegalne**, czyli uderzanie przeciwników (również przy użyciu przedmiotów leżących na boisku), oraz specials, czyli inny dla każdej drużyny efektowny sposób na strzelenie gola i któremu towarzyszą efekty rodem z *Shaolin Soccera* albo japońskich kreskówek emitowanych na Polonii 1.

Ci, którzy mieli okazję zagrać w *NBA Street 2* na jednej z konsol nowej generacji, po przeczytaniu tych słów poczuli pewnie coś w rodzaju deja vu. I nie przez przypadek - **mechanika rozgrywki wzorowana jest bardzo wyraźnie na tamtej produkcji**, na szczęście jednak, tak jak sprawdziła się tam, tak też sprawdza się tutaj.

Dziewczyny z ulicy

Takie zawody nie mogą oczywiście się rozgrywać na **zwykłych boiskach**. Lokacje, w których o piłkę przyjdzie ci walczyć do ostatniej kropli krwi, to m.in. skatepark, rzeźnia, akademik czy piwnica. W każdej z nich do walki zagrzewają lokalni bywalcy i tamtejsi rezydenci - w skateparku deskorolkowcy i ich dziewczyny, w akademiku studentki dorabiające na boku, niekoniecznie korzystając z głowy (a jeśli z głowy, to nie rozumu), w rzeźni... rzeźnicy. Niestety to zagrzewanie do walki dotyczy przede wszystkim strony wizualnej gry, o ile bowiem **grafika jest w niej całkiem niezła, to efekty dźwiękowe po prostu są i nie wywołują większego wrażenia.**

Kiedy mowa o sferze audio, wspomnieć jednak należy o licencjonowanej muzyce naprawdę znakomitych wykonawców – na ścieżce dźwiękowej pojawia się m.in. raper **Method Man**, wokalne trio (teraz, po śmierci Left Eye już nie istniejące) **TLC**, rockowcy z zespołów **Feeder** i **Saliva**. Całkiem nieźle jak na produkcję, w której palców **nie** maczał koncern Electronic Arts...

Gała w wielkim mieście

Urban Freestyle Soccer ma kilka drobnych niedociągnięć **(m.in. częste przenikanie się tekstur i obiektów), poza tym brakuje tytułowi trochę grywalności.** Jest jednak całkiem niezłą gierką - taką do „popykania” dla relaksu w pojedynkę lub z kilkoma kolegami. I z takim właśnie założeniem mogę ją nawet polecić. A teraz z nadzieją, że kolejne produkcje stylizowane na 'urban culture' zaczną wreszcie pojawiać się na PC, mówię wam wszystkim „pokój!”.

6+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Silicon Dreams
Dystrybutor: Acclaim

+ wzbogacenie formuły meczu piłkarskiego o elementy znane dotąd tylko najbardziej aktywnym kibicom
+ muzyka i stylizacja

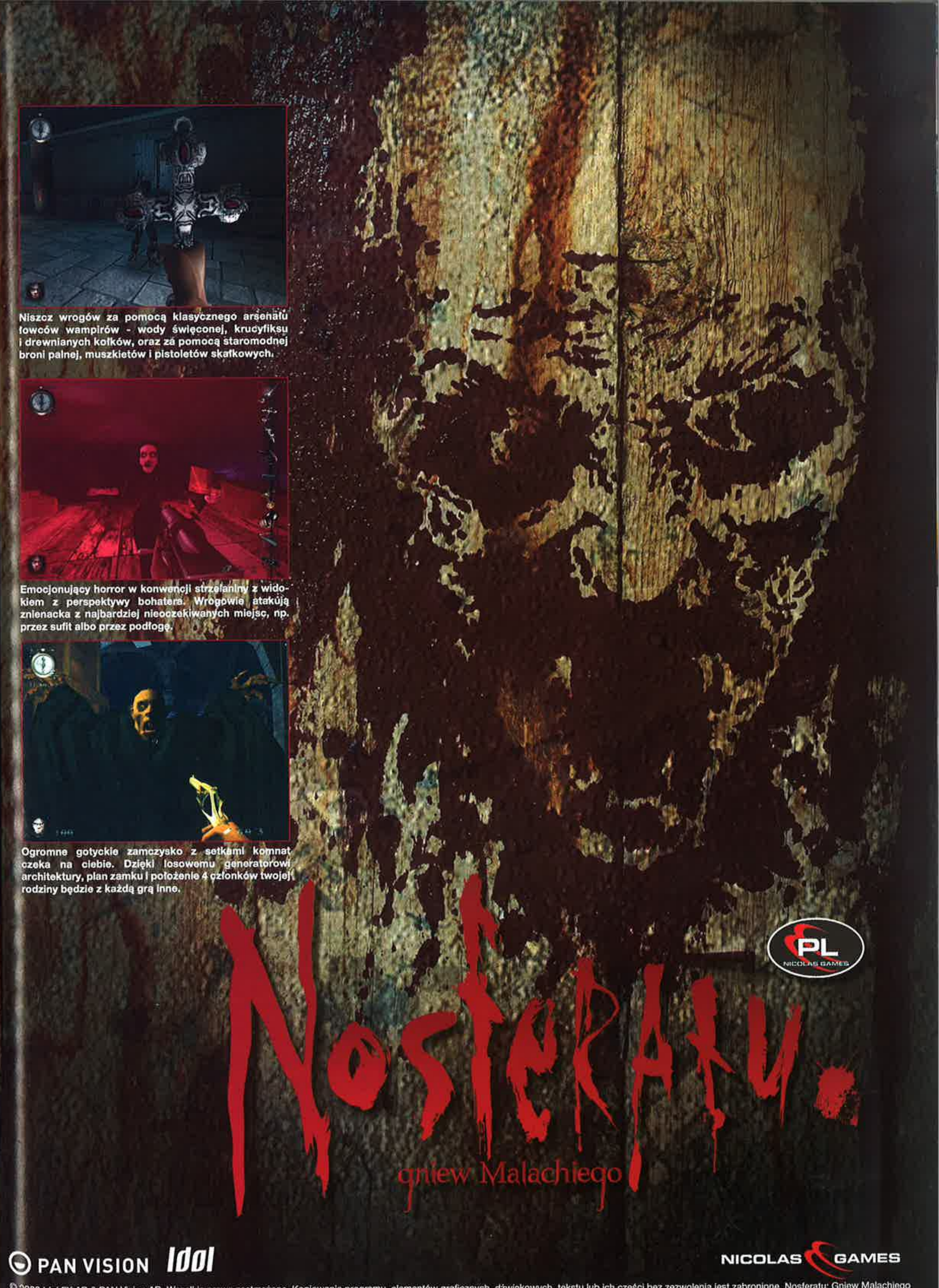
− przenikanie tekstur
− trudne do uchwycenia i nazwania braki w grywalności

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	8
AUDIO	6

www.acclaim.com

Urban Freestyle Soccer

Kopsnij piłę, ziom!



© 2003 Idol FX AB & PAN Vision AB. Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie programu, elementów graficznych, dźwiękowych, tekstu lub ich części bez zezwolenia jest zabronione. Nosferatu: Gniew Malachiego to znak handlowy Idol FX AB.

X² THE THREAT

GATUNEK: **SIM/HANDLÓWKA**

Gem.ini

Ten głupi Bret. Mówiłem mu, że to się nie uda. Że nie ma prawa się udać. Ale co tam, mogłem sobie gadać - uparty był jak argnu. Daj spokój, mówił. To łatwa sprawa, zapewniał. Ten dok jest niestrzeżony, a za to cudeńko możemy żyć przez całe jazuras! - kusił. No i zrobiliśmy to. Wejście było łatwe. Przy wyjściu jednak czekał na nas niszczyciel Federacji. Na nim zaś - bilety w jedną stronę do kopalni na Arturze... *[Wywiad z Julienem Gardnerem, najbogatszym człowiekiem X-Universe!]*

A mimo to, jak widzisz, mam się nieźle. Ale nie tak dobrze, jak chcieli pismacy z IBC. Rzeczywiście, mam parę stacji, które robią ładny pieniądz. Ale spójrz na raporty dotyczące piractwa. Nie ma już bezpiecznych sektorów. Nie ma spokojnych podróży. Każdy konwój musi być eskortowany przez co najmniej 3 myśliwce. A to kosztuje. Dlatego sam czasem siadam w kokpicie. Nie dość że taniej, to jeszcze można zarobić. Małe bombardowanie jonami, rakieta w kadłub... Piratom siadają nerwy i katapultują się. Wystarczy zaciągnąć ich statek do stoczni i już - parę tysięcy kredytów na koncie więcej.

Potwornie ciasne wejście, ale nie w takich się dokowało...

No dobrze, już mówię. Przede wszystkim między bajki można włożyć historie - niby moje - o tym, jak uciekliśmy ze statku więziennego. Stamtąd się **nie** ucieka. Nie ma jak. Nie ma dokąd. Mnie wyciągnął stamtąd Ban Danna - szycha w Federacji. Przewieźli mnie na jego statek. Sądziłem, że to koniec, że mają coś na mnie. A tu - niespodzianka. Stary Danna nie tylko puścił mnie wolno, ale **obdarował wysłużonym Explorerem.** Kompletnie mnie zaskoczył. Jesteś taki młody i zdolny - mówił. Szkoda, byś się miał zmarnować. Dopiero później dowiedziałem się, czemu to zrobił. Nie chcę jednak o tym mówić...

X-Universe jest domem dla 6 ras zamieszkujących ponad 100 sektorów (dwa razy więcej niż w X: Beyond the Frontier!).

Nie miałem wyjścia - musiałem zrobić to, o co prosił. Nie, naprawdę - prosił. To nie był rozkaz - to naprawdę była prośba. Rada. W każdym razie poleciałem - tak jak mówił, do Home of Light, do domu Terra Corporation, spotkałem się z panią wiceprezes i zrobiłem, o co prosiła. Wtedy mnie tknęło. Spotkania z wiceprezesami i wielotysięczne wynagrodzenie za banalną misję kurierską to coś, co nie zdarza się ludziom z ulicy. Ale nie zdradzałem się. Zrobiłem jeszcze jedną misję. Ta się trochę skomplikowała, ale w zamian dostałem pierwszy transportowiec. Wkrótce potem dowiedziałem się też, czemu tak bardzo zależało im na tym, bym nie skończył w kopalni...

Wtedy jednak byłem już daleko. Odholowałem Explorera do stoczni i opchnąłem. Wyremontowałem transportowca - przede wszystkim **podkręciłem silniki** tak, by ruszał się nieco szybciej niż Borgon w smole. Zamontowałem też „**zdalny podgląd cen**" i zacząłem gromadzić kasę. Najłatwiej było **handlować ogniwami energetycznymi.** Wystarczyło znaleźć elektrownię słoneczną, w której mieli ich pełne magazyny (i cena jednostki spadała do 6 kredytów), napakować pełne ładownie i przewieźć tam, gdzie produkcja stawała z braku energii. Tam nie mówili nic, gdy żądałem od nich 25 kredytów za sztukę. Pewnie, że przy pięciuset sprzedawanych cena spadała do 18, ale zysk i tak był. Nie tylko w kredytach. Poprawiała się też **reputacja.**

Ogniwami - najbezpieczniejszym chyba towarem X-Universe - handlowałem przez

Możliwość swobodnego ustawiania kamer pozwala ujrzeć sytuację z każdej strony.

całe wozuras. Przy każdym jednak dokowaniu czytałem biuletyn informacyjny. **Jako doświadczony merchant czy industralist miałem dostęp do co bardziej wymagających zadań.** Pamiętam zwłaszcza to z pszenicą delaksiańską. Rzeczywiście - zdobycie ilości, jaką potrzebowali, nie było proste, ale za to gwarantowali stałą, bardzo wysoką cenę skupu. Za zmieszczenie się w czasie zaś dostałem ponad 120 tys. kredytów ekstra! Prawdziwy dar niebios. Niedługo po tym trafiłem na podobną, niestety, nieco słabiej płatną ofertę dotyczącą mojej specjalności - ogniw energetycznych i... kupiłem pierwszy **myśliwiec** - Argon Buster.

Wyposażyłem własny transportowiec w komputery sterownicze i handlowe i oprogramowałem je za pomocą procedur ściągniętych z X-Netu, tak by latał i zarabiał beze mnie. Sam zaś przesiadłem się do nowego myśliwca. Nie był to żaden cud technologii. Dwa gamma-lasery, tarcze 3MW, ale niezła prędkość i zwrotność. Na pierwsze misje bojowe wystarczyło. Zresztą walki wtedy unikałem - byłem raczej taksówkarzem niż kimkolwiek innym. Szukałem w biuletynie kogoś, kto potrzebowałby transportu - i dostarczałem go we wskazane miejsce. I choć pieniądze nie były wielkie, podobało mi się to, co robię. Poznałem kawał świata. Pewnie nie wszystkie **100 sektorów**, ale moja mapa X-Universe znacznie się wypełniła.

Wreszcie gdy tylko stan konta wskazał, że mam ponad milion kredytów, kupiłem Novą - jeden z najlepszych myśliwców dostępnych za pieniądze. Przezbroiłem go i zacząłem **polowanie na piratów.** Z każdym kolejnym rosła moja reputacja pilota - **awansowałem w hierarchii wojskowej.** W biuletynie pojawiły się nie bezpieczniejsze, ale i lepiej płatne oferty - np. chwytania uciekinierów. Dodatkowe wpływy miałem ze sprzedawanych statków pirackich. Z nich też utworzyłem flotę chroniącą moje transportowce. Później była fabryka... zgadłeś - ogniw energetycznych, którą postawiłem w sektorze, w którym była tylko jedna taka. Wreszcie stałem się ulubionym klientem banku centralnego X-Universe.

'The Khaak'? A... Khaak. Wiesz, być może. Doszły mnie słuchy, że znów pojawili się jacyś Xenon - jacyś Obcy - jakieś zagrożenie. Ale nie, nie spotkałem się z nimi. Wszyscy obcy, z jakimi robiłem interesy lub biłem się, to standardowe **sześć ras** X-Universe. Może gdybym miał możliwość przeżyć własne życie raz jeszcze, **zainteresowałbym się bliżej wydarzeniami z sektora President's End**? Z drugiej strony - robiłem w życiu to, co chciałem. Realizowałem własne marzenia, ambicje i plany. Przede wszystkim zaś świetnie się bawiłem. To najważniejsze.

■ Sezura, Mizura, Tazura, Wozura, Mazura, Jazura...

Nie, to nie spis japońskich rodzin. To obowiązujące powszechnie jednostki czasu w X-Universe. Początkowo bardzo mnie irytowały, gdyż sformułowanie „od 5 wozura" kompletnie nic mi nie mówiło. Dopiero gdy pojąłem, że ważne są tak naprawdę jedynie dwie pierwsze litery w każdym z tych słów, bo odpowiadają one pierwszym literom niemieckich słów Tag, Woche, Monat itp., zaczęło mi się to podobać. W prosty sposób bowiem podkreśla „inność" świata gry.

A po ludzku mówiąc...

X2: The Threat to kolejna gra niemieckiego EgoSoft - twórców *X: Beyond the Frontier* i *X-Tension*. Tak jak tamte, rozgrywa się on w świecie odkrytym dość przypadkowo w *X:BtF* przez ziemskiego astronautę Kyle'a Brennana. Świat ten - X-Universe, jest domem dla 6 ras zamieszkujących ponad 100 sektorów (dwa razy więcej niż w *X: Beyond the Frontier*!). Same **sektory połączone są ze sobą za pomocą bram nadprzestrzennych** - reliktu starożytnej inteligentnej rasy podróżującej po wszechświecie. Warto dodać, że Ziemia wciąż pozostaje od X-Universe odcięta i mimo upływu 20 lat dzielących obie gry Kyle wciąż nie znalazł sposobu, by wrócić do domu.

Bohater *X2* - Julien, schwytany podczas próby kradzieży statku, zostaje postawiony przed alternatywą: kopalnia albo... nowe, lepsze życie. W tym ostatnim wymagana jest ścisła współpraca ze służbami specjalnymi Federacji Argon, jednak cena za wolność i tak wydaje się śmiesznie niska. Naturalnie powody „łaski" są inne, jednak z uwagi na to, że nie są zbyt nowatorskie, najpewniej do-

Pani jest brzydka jak sto pięćdziesiąt, psze pani.

myślicie się ich sami na długo przed tym, nim zostaną ujawnione. **Fasadowość fabuły tytułowego Zagrożenia sprawia zresztą, że szybko uwalniasz się od zadań zlecanych przez Bana Dannę i Elenę Kho i zaczynasz żyć na własną rękę.**

Zejście ze ścieżki fabularnej nie jest zresztą niczym nagannym - po prostu ominie cię część technologii i kilka sektorów „aktywowanych" w trakcie gry. Nie oznacza to jednak - na szczęście - że tak jak niedawno we *Freelancerze* - nie znajdziesz dla siebie zajęcia. **Świat X2 żyje** - ma dynamiczną ekonomię, więc przez długie tygodnie możesz się zajmować wyłącznie handlem. Warto przy tym podkreślić, że EgoSoft nie ograniczyło się do przypadkowych fluktuacji cen - i **ekonomia naśladuje tu rzeczywistość podczas produkcji**: od surowców po gotowe produkty. W uzyskiwaniu dodatnich bilansów handlowych pomagają skrypty AI dostępne na stronach fanowskich. Dzięki nim możesz poświęcić więcej czasu odkrywaniu tajemnic świata gry.

Elite IV?

X2: The Threat pełnymi garściami czerpie z tradycji serii Elite. Zawiera m.in. biuletyn i system reputacji (stopnie wojskowe i tytuły honorowe). Przede wszystkim jednak pozwala - jak niegdyś Elite, Frontier i First Encounter - samodzielnie wybrać własny sposób zmagania się z wszechświatem. Mimo to wciąż czekamy na doniesienia o wznowieniu prac nad Elite IV. Może wreszcie w tym roku?

X2 jest propozycją godną uwagi także dla tych, którzy szukają w niej następcy TIE Fightera czy serii Freespace.

X2 jest jednak zarazem propozycją godną uwagi także dla tych, którzy szukają w niej następcy *TIE Fightera* czy serii *Freespace*. W grze istnieje ponad **70 modeli statków** różnych klas - od myśliwców, poprzez transportowce, po korwety, niszczyciele i lotniskowce. Najdłuższy spośród nich ma blisko 2 km długości i - tak - da się nim samodzielnie kierować. W większości przypadków możliwe jest samodzielne wyposażenie ich w broń i rozbudowa - ulepszanie silników głównych i manewrowych. I choć utrzymanie się z samych nagród z biuletynu lub sprzedaży przejętych statków może być trudne, to jednak da się żyć bez konieczności dokonywania kalkulacji zysków i strat na jednostce towaru.

Walka w X2: The Threat rozwiązana jest nieźle, lecz brakuje jej nieco finezji *X-Wing Alliance'a* czy serii *Freespace*. Latamy z perspektywy pierwszej osoby (możliwe jest oglądanie statku z kamer zewnętrznych, jednak walka wymaga widoku z kokpitu) w sposób arcade'owy, tj. bez nadmiernego przejmowania się fizyką lotów kosmicznych. Sterowanie jednak wymaga pewnej wprawy - nawet w przypadku patcha 1.2 (default wersji europejskiej), który znacznie poprawił obsługę joysticków. Nadal więc najskuteczniejszą metodą jest lot po prostej w kierunku przeciwnika, ostrzelanie go spoza zasięgu i zwrot, by zejść z linii jego strzałów. Lub, jeśli dysponujesz dużym statkiem uzbrojonym w wieże, zdanie się na AI.

Na osobne potraktowanie zasługuje oprawa audio-wizualna gry. **X-2 to jedna z nielicznych gier, w których naprawdę widać bump-mapping!** Dzięki temu nie ma w niej w zasadzie „płaskich" tekstur - każda z nich sprawia plastyczne, trójwymiarowe wrażenie. Wrażenie wywołuje także zróżnicowanie scenerii - nie ma prawdopodobnie dwóch identycznych sektorów - i obiektów. **Każda z ras ma własny, natychmiast rozpoznawalny styl**, dodatkowo zmieniają się klasy i rozmiary. Warto dodać, że każdy z nich dysponuje własnym wirtualnym kokpitem! **Pozytywne odczucia wywiera także ilustracja muzyczna** - ambientowy dynamiczny soundtrack.

X2 nie jest jednak pozbawione wad. **Podstawową jest specyficzna dla całej serii niechęć graczom.** Przeciętny zjadacz bitów posadzony w kokpicie pierwszego ze statków najpewniej szybko zeń ucieknie. To dlatego, że gra w nieznacznym stopniu pomaga „wkręcić się" w bieg zdarzeń X-Universe, a potencjalnych możliwości jest po prostu przytłaczająco dużo. Męczący jest również początek, gdy niewielki statek i ilość pieniędzy nie pozwalają handlować na dużą skalę, a próby walk z mocniejszymi przeciwnikami kończy zwykle napis Game Over. **Dopiero po upływie pierwszych 20 godzin gry, pokazuje ona klasę, spójność i rozmach.** EgoSoft ponownie sprostało zadaniu stworzenia wiarygodnego wirtualnego świata. Warto w nim zamieszkać, zwłaszcza że bilet kosztować ma jedynie **50 złotych.**

CDA

Jeszcze tylko parę chwil i... dochodzimy!

8

WYMAGANIA
Win: 98SE/ME/2000/XP
Procesor: 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: EgoSoft
Dystrybutor: Play

⊕ WOLNOŚĆ!
⊕ świat z ponad 100 ogromnych sektorów
⊕ dynamiczna ekonomia
⊕ 70 rodzajów statków
⊕ oprawa audio-wizualna

⊖ mało finezyjne walki
⊖ fatalne animacje osób
⊖ potwornie ciężki rozruch

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 7

www.x2thethreat.com

X2: The Threat

GATUNEK: cRPG/FPP

Deus Ex: Invisible War

(wersja europejska)

UWAGA!
Deus Ex: Invisible War dostępne jest wyłącznie w wersji DVD.

gem

Premiera Deus Ex: Invisible War, choć pamiętna, daleka była od udanej. Skazany na sukces sequel najlepszej, zdaniem wielu, gry role-playing w historii pecetów pojawił się w formie, której mogliby chcieć jedynie konkurenci Ion Stormu i Eidosa. Nieporadne AI i kuriozalne miejscami zachowanie wiarygodnej rzekomo fizyki oraz niefunkcjonalny interfejs czy tendencje do dławienia się przyzwoitego nawet sprzętu sprawiły, że Invisible War dla wielu stało się przykładem `pychy ukaranej`.

Invisible War było w tak złej formie, że niedługo po grudniowej premierze gry w USA europejski oddział Eidosa **wystosował apel do pism branżowych, by traktowały wersję USA jako wersję beta, na ostateczny zaś werdykt poczekały do jej europejskiej premiery**, którą zaplanowano na marzec. Życzeniu temu czynimy zadość, jednak myśl przewodnia tego artykułu nie będzie odpowiadać, jak się zdaje, specom od public relations Eidosa. Jak się bowiem okazuje, obraz Deus Ex: Invisible War w wersji 1.2 (patch 1.1 eliminujący najpoważniejsze niedoróbki dostępny był już w grudniu) w **nieznacznym tylko stopniu odbiega od tego sprzed trzech miesięcy**. Słowem: wciąż nie jest tak, jak powinno było być od razu.

Zmiany... czy zmianki?

Fakt, że wersja 1.2 bliska jest 1.1 jednak nie oznacza, że zmian w tej drugiej nie ma wcale, a prośba Eidosa była jedynie grą na zwłokę. Znaczy to po prostu, że **nie są one tak znaczące, jak chcieliby tego fani pierwszego *Deusa*.** To dlatego, że twórcy gry, tak jak w przypadku pierwszej łatki, w zasadzie **ograniczyli się całkowicie do eliminowania problemów krytycznych. Inne składowe gry - AI czy fizyka - pozostały właściwie nietknięte.**

Zdaje się wprawdzie, że **postacie niezależne są jakby nieco mniej bezmyślne** i np. w przypadku strzelaniny decydują się uciekać z miejsca zdarzeń, z drugiej jednak strony, zdarza się im zablokować w drzwiach. **Nadal też mieszane uczucia budzi fizyka**, a ściślej fakt niezwykłej lekkości większości obiektów, w związku z czym niczym niezwykłym

DX:IW 1.0 vs. DX:IW 1.2.

Pierwszy screenshot (ten po lewej) pochodzi z dema (a więc wersji 1.0), drugi - z wersji 1.2. Różnice w interfejsie są nieznaczne. Na pierwszy rzut oka wprawdzie widać, że elementy tego nowszego odsunięto od centrum ekranu, lecz na tym, pozornie, się skończyło. To wrażenie jednak wywołane jest tym, że gros zmian tyczy się trudnej do zobrazowania ergonomii – menu są po prostu wygodniejsze w użyciu.

jest widok ciężkiego pojemnika przesuwanego przez... szczura. **Wciąż też nie wynaleziono sprzętu, na którym Invisible War działałoby w należyty sposób.**

Ale i tak warto

Nie sposób mimo to nie przyznać, że **Deus Ex: Invisible War, choć tak daleki od ideału, stanowi pozycję ze wszech miar godną polecenia.** Widać to zwłaszcza wtedy, gdy próbuje się jej po raz wtóry, z innym podejściem do stawianych przez grę wyzwań. Za pierwszym razem mój Alex D w zasadzie zupełnie nie walczył (konsole słabo radzą sobie z koniecznością precyzyjnego sterowania, a funkcja autocelowania odbiera rozgrywce sporą dozę wiarygodności). W chwili obecnej zaś w pełni korzystam z precyzji myszy - **zwłaszcza że patch 1.1 przywrócił sens headshotom.** To - plus wybór innych, bardziej odpowiednich wszczepów i ekwipunku - odkryło zupełnie nowe znaczenie (In)Visible War.

Nie mam zatem wątpliwości, że następca tytułu, który zmienił sposób postrzegania gier komputerowych, choć nie jest tak jak tamten przełomowy, godzien jest polecenia. No, bo **jeśli Deus Ex: Invisible War jest grą słabą - a pojawiają się głosy, że tak właśnie jest - to ja chcę samych słabych gier.**

Thief: Deadly Shadows

Kolejną grą w planie wydawniczym Ion Storm Austin jest trzecia część legendarnej już serii *Thief*. Jej fani po zobaczeniu, co się stało z nazbyt „ukonsolowionym" Invisible War, obawiają się, czy i Deadly Shadows - pod takim zaś tytułem ukaże się niedawny *Thief 3* - nieznacznie tylko przypominać będzie *The Dark Project* i *The Metal Age*. Miejmy jednak nadzieję, że doświadczenia wyniesione z przedwczesnej premiery Deus Ex: Invisible War nie pójdą na marne i *Thief: Deadly Shadows* okaże się wszystkim, na co czekają fani dwóch poprzednich edycji.

8

WYMAGANIA
Win: 98SE/2K/XP
Procesor: 1,3 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Ion Storm/Eidos
Dystrybutor: Cenega

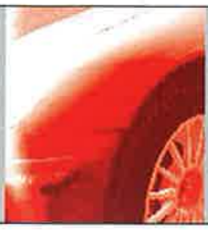
⊕ kompleksowy świat
⊕ niezła fabuła
⊕ przynajmniej trzy sposoby rozwiązania każdego problemu
⊕ fizyka, światła i cienie

⊖ wciąż problemy z AI, fizyką, wydajnością...
⊖ zapowiadane zmiany nie zmieniły radykalnie bolączek gry

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	7

www.deusex2.com

Czwarta część najpopularniejszych wyścigów na PC w pełnej wersji! Cztery płyty nowych tras, wozów, wyzwań, bonusów i – nareszcie! – trybu multi. Można by do tego dodać „doczekaliśmy się”, bo na konsolach gra jest już przecież dostępna od paru miesięcy... ale – lepiej późno niż wcale.



colin mcrae rally 04™

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Allor

Mimo że pełna wersja PC dotarła do redakcji dopiero teraz, od dłuższego już czasu obcowałem z wersją konsolową, konkretnie na PS2. Z kierownicą, na dużym ekranie i z niezgorszym dźwiękiem, dzięki czemu czasu na wyrobienie sobie zdania o grze było aż nadto. Teraz wystarczyło to jedynie porównać z wersją PC - i gotowe. W końcu - nawet według twórców - zmiany miały się ograniczać jedynie do lepszej grafiki oraz trybu multi. Tak przynajmniej przedstawiała się teoria, a praktyka... o tym się dopiero przekonamy.

Let's start!

Zaraz, wypadało kilka chwil spędzić w menu. Po pierwsze, konfiguracja kierownicy, a po drugie - wyglądu. Niby gra coś tam w standardzie oferuje, ale nigdy nie zaszkodzi samodzielnie sprawdzić, zwłaszcza że **fabrycznie opcje wyświetlania dobierane są nazbyt ostrożnie.** Na testowym sprzęcie pełne detale i 1024 x 768 x 32 już w becie zachowywały się perfekcyjnie, więc dlaczego pełna wersja miałaby być gorsza? I faktycznie, **pełny 04 - mimo lepszego wyglądu - działa szybciej niż Colin nr 3.** W przypadku kierownicy zmiany ograniczyły się z kolei do ustawienia siły Force Feedbacku (na maksa - uprzedzam fakty, ale wyjaśnię to później) i wybrania własnego obłożenia przycisków. OK, zmiany gotowe, pora na mistrzostwa.

Mistrzostwa...

Główny tryb gry w Colina 04 to tak naprawdę... **cztery różne tryby,** a jakby jeszcze dodać tryby trudności – jest ich nawet **sześć.** Do wyboru bowiem mamy klasę 4WD w dwóch smakach (normalnym i zaawansowanym), także dwusmakową klasę 2WD, a do tego wymagające odkrycia Expert oraz grupę B. Na dwie zablokowane klasy na początku można sobie tylko popatrzeć „przez szybkę”. Polizać się nie da, ale za to widać, jakie wozy są w nich dostępne oraz co trzeba w grze osiągnąć, by dany tryb/wóz odblokować.

Jako że trochę już tutejsze trasy poznałem, zamiast bawić się na nich po kolei, rzuciłem się na tryby zaawansowane, konkretnie **4WD.** Wpisanie ksywki, wybór kraju (jest Polska) i ulubionego Subaru (bo nie ma już na szczęście ograniczenia do jednego tylko wozu, jak to miało miejsce w trójce) - w sumie parę chwil i można ruszać na trasę. Najwyżej będę żałował później, bo niewykluczone przecież, że takie rzucanie się na głęboką wodę może się źle skończyć...

...pani przedszkolanki

I faktycznie, skończyło się na małym rozczarowaniu. **W końcu co to za przyjemność wygrywać rajdy z minutową przewagą?** I to wcale nie w wyniku jakoś przesadnie perfekcyjnej jazdy - ba, w czasie OS-ów prowadziłem całkiem ożywioną konwersację z imć Gem.inim. Kurczę, jeśli można sobie swobodnie rozmawiać podczas jazdy w lesie, to chyba coś jest lekko nie tak... Dałoby się to jeszcze zrozumieć, gdyby było to na Easy (pardon, tutaj najprostsze jest Normal), ale na Advanced? **Tym bardziej że jest to najtrudniejszy poziom, jaki można na początku wybrać!** A to już wcale nie taka mała przesada! Owszem, jest jeszcze Ekspert i grupa B, ale te trzeba najpierw odkryć, a to oznacza, że przynajmniej w jednych takich mistrzostwach udział wziąć trzeba...

Niestety wcale nie to było tym najgorszym, z czym spotkają się w tej grze bardziej zaawansowani miłośnicy rajdów. Nie powiem - **jeździ się bardzo przyjemnie,** nawet bez bezpośredniego zagrożenia ze strony przeciwników. Siedem z ośmiu rajdów minęło zatem szybko i przyjemnie, komplet punktów na koncie był, więc by czym prędzej dostać się do ligi ekspertów, ostatni rajd sobie odpuściłem. W końcu mogłem, prawda? I tak pierwsze miejsce należało do mnie. Gratulacje przyjąłem, listę płac wyłączyłem i czym prędzej wybrałem nowy save, by zacząć kolejne mistrzostwa. Wiecie może, jak to jest, gdy tuż przed nosem zamykają wam sklep? Gdy uczyliście się naprawdę sumiennie do egzaminu, znaliście odpowiedzi, ale komuś się ta wiedza nie spodobała - i oblaliście?

Xsara WRC króluje na większości materiałów promocyjnych Colina 04 - ale czemu się dziwić, skoro to ostatni wóz Szkota?

Problemy, problemiki...

Colin Impreza już nie jeździ, ale na szczęście gracz może sobie wybrać dowolny z wozów...

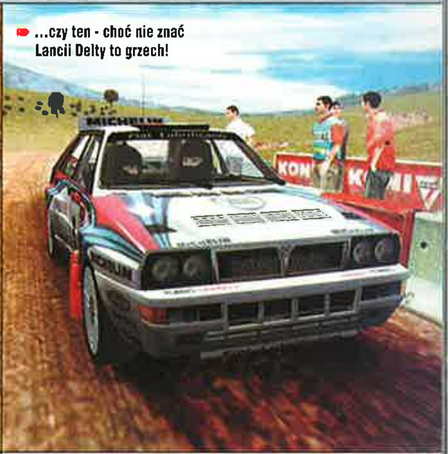
■...wrednej i bardzo irytującej

Dokładnie to samo spotkało mnie w Colinie 04. No, bo **tryb ekspert jak niedostępny był, tak niedostępny pozostał...** Nic to, że 4WD w trybie Advanced ukończyłem nawet przed czasem --komuś nie spodobało się „cwaniactwo" - i tyle... **W dodatku to wcale nie jedyny problem ze zdobywaniem bonusów.** Tak na zdrowy rozsądek można by w końcu oczekiwać, że ponieważ zająłem pierwsze miejsce w mistrzostwach, wóz, który odblokowuje się po zajęciu miejsca drugiego (w tych samych mistrzostwach), też stanie się dostępny. Albo że odkryte zostaną wszystkie z nich oraz tryby odpowiadające zajęciu któregoś tam miejsca w trybie normal w tych samych mistrzostwach – skoro ktoś zajął pierwsze miejsce na wyższym poziomie trudności, bez najmniejszych problemów zrobi to na poziomie niższym. Zatem po kiego zmuszać go do jazdy ze słabszymi. **Nic z tych rzeczy!**

Wóz, który powinien się odkrywać za zajęcie miejsca drugiego, nadal na odkrycie czekał. Podobnie jak i wszystkie bonusy otrzymywane za startowanie na niższym poziomie trudności. Po prostu brak słów... Jest wprawdzie szansa, że szybko pojawi się odpowiedni patch i dostępna u nas wersja będzie się zachowywała bardziej sensownie, ale **póki co Colin dla zaawansowanych graczy bywa mocno upierdliwy.** No, bo

Trochę wad gra wprawdzie ma, ale i tak jeździ się w niej bardzo przyjemnie.

...nawet tak egzotyczne (dla kogoś nie znającego historii rajdów), jak ten MG...



...czy ten - choć nie znać Lancii Delty to grzech!

komu się będzie chciało te słabsze tryby przechodzić, jeśli nawet w tym dla zaawansowanych bez problemów wygrywamy OS-y, i to z dziesięcioma sekundami przewagi czy ograniczeniem ustawień wozu do wyboru opon oraz skrócenia (a i to niekiedy nie) biegów? Mnie w każdym razie póki co się odechciało... wprawdzie tylko na jakieś dwa dni (maniak w końcu jestem, prawda?), ale zawsze...

A tak na marginesie - grę w ramach testów otrzymał także Gem.ini. I on też bez problemów zyskiwał mniej więcej dziesięciosekundową przewagę na OS-ie - wprawdzie na normalnym poziomie trudności, ale grał w nią po raz pierwszy! Tia, **poziom trudności gry jest niestety zdecydowanie za niski**, bo zanim odkryje się dwa najbardziej wymagające jej tryby, zainteresowanie grą można najzwyczajniej stracić.

■Taka zła?

Pytanie to jest niestety na miejscu, **bo jak na grę mającą zawojować PC-ty najnowszemu Colinowi trochę do doskonałości brakuje.**

Poza już opisanymi problemami warto wspomnieć jeszcze o wrażeniach z jazdy z pomocą kierownicy – w końcu to dla bardziej zaawansowanych graczy coś obowiązkowego. **A wrażenia można tu określić zarówno jako świetne, jak i przeciętne - wszystko zależy od tego, na jakich trasach się skoncentrujemy.**

Bo na przykład **na asfaltach jest super.** Wyczuwa się zmianę typu nawierzchni, nawet utratę przyczepności spowodowaną naniesionym na drogę piachem. Tak, jeśli miałbym ocenić współpracę z kierownicą jedynie na podstawie odcinków w Hiszpanii czy Japonii, byłyby to niemal same „ochy" i „achy". Jedynym problemem jest tylko dość słaba siła Force Feedbacku, który lepiej od samego początku ustawić na maks. (Inaczej naprawdę mało co czuć, mimo że w innych grach nie ma z tym problemu.)

Zupełnie inaczej wygląda to na nawierzchniach luźniejszych. Poza oporem przy kręceniu kółkiem - który zależy od nawierzchni – jedyne, co jeszcze czuć, to... nie, nie hopki ani krawężniki, nawet nie dzwony... czuć jedynie cholernie regularne odbicia na zmianę w lewo i prawo, w tempie jakiś trzech na sekundę. **Po prostu tragedia!** Tym większa że większość dobrych gier z ostatnich paru lat ma przynajmniej nieregularne drgania - non stop, a nie parę razy na sekundę. A żeby było jeszcze fajniej, w trakcie grania na PS2 rzeczony problem w ogóle nie istniał... Aż specjalnie uruchomiłem ponownie wersję PS2 - i zaliczyłem zdziwienie. Bo owszem, tam też były to regularne odbicia w lewo i prawo, ale znacznie bardziej płynne, bardziej naturalne. Oczywiście nadal nie odpowiadało to zbytnio sytuacji na trasie, ale i nie rozpraszało tak jak na PC. I to - co by nie było - na tej samej kierownicy Logitecha,

Colin McRae i WRC

narodowość: **Brytyjczyk/Szkot**
data urodzin: **05.08.1968**
liczba startów w WRC: **143**
liczba zwycięstw: **25 (pierwsze w 1993, Nowa Zelandia)**
pierwszy start: **Szwecja, 1987**
kierowca firmowy: **Subaru (1991-1998), Ford (1999-2002), Citroen (2003)**
liczba zdobytych punktów (suma): **624**

Najważniejsze osiągnięcia:

2004 Nie startuje w WRC, ale bierze udział w rajdzie Paryż-Dakar jako kierowca Nissana - zajął 20 miejsce, wygrywając dwa OS-y i walcząc z usterkami technicznymi.

2003 Xsara WRC, 7 w klasyfikacji końcowej, miejsca na podium: 1 x 2 (Monte Carlo).

2002 Ford Focus WRC, 4 w klasyfikacji końcowej, miejsca na podium: 2 x 1 (Akropol i Safari), 1 x 3 (Argentyna).

2001 Ford Focus WRC, 2 w klasyfikacji końcowej, miejsca na podium: 3 x 1 (Argentyna, Cypr i Akropol), 1 x 2 (Nowa Zelandia), 1 x 3 (Finlandia).

2000 Ford Focus WRC, 4 w klasyfikacji końcowej, miejsca na podium: 2 x 1 (Katalonia i Akropolis), 3 x 2 (Nowa Zelandia, Finlandia, Cypr), 1 x 3 (Szwecja).

1999 Ford Focus WRC, 6 w klasyfikacji końcowej, miejsca na podium: 2 x 1 (Safari i Portugalia), 1 x 3 (Korsyka).

1998 Subaru Impreza WRC, 3 w klasyfikacji końcowej, zwycięstwa: 3 (Portugalia, Korsyka, Akropol).

1997 Subaru Impreza WRC, 2 w klasyfikacji końcowej, zwycięstwa: 5 (Safari, Korsyka, Sanremo, Australia, Wielka Brytania), drugie miejsce w APRC.

1996 Subaru Impreza WRC, 2 w klasyfikacji końcowej, zwycięstwa: 3 (Akropolis, Sanremo, Katalonia).

1995 Subaru Impreza WRC, 1 w klasyfikacji końcowej, zwycięstwa: 2 (Nowa Zelandia, Wielka Brytania), trzecie miejsce w APRC.

1994 Subaru Impreza WRC, 1 w klasyfikacji końcowej, zwycięstwa: 2 (Nowa Zelandia) i Wielka Brytania).

1993 World Rally Championship - pierwsze zwycięstwo, rajd Nowej Zelandii (Subaru Legacy - jedyne zwycięstwo tego wozu w imprezie tej rangi), startował także w APRC (Subaru).

1992 British Rally Championship - pierwsze miejsce w klasyfikacji generalnej (Subaru).

1991 British Rally Championship - pierwsze miejsce w klasyfikacji generalnej (Subaru).

1990 British Rally Championship - drugie miejsce w klasyfikacji generalnej.

1989 Bez większych osiągnięć.

1988 British Rally Championship - pierwszy w klasie własnego wozu.

1987 British Rally Championship - pierwszy w klasie. Pierwszy start w WRC - rajd Szwecji, ukończył go na 36 miejscu.

1986 Pierwszy start w rajdach.

kolin makri :)

Firma CD Projekt ujawniła już parę informacji odnośnie polskiego wydania Colina McRae Rally 04. Po pierwsze, w pudełku oprócz gry znajdzie się miły gadżet. Co nim jest na chwilę obecną jednak pozostaje niespodzianką. (Zdradzimy tylko, że nabywcy pewnego pisma o grach, które obchodzi właśnie ósme urodziny – nie możemy podać jego nazwy :P - już wiedzą, hehe). Po drugie, głosu pilotowi użyczą **Martyna Wojciechowska** oraz **Krzysztof Hołowczyc**. Po trzecie, do wyboru pozostanie także oryginalny, angielski pilot **Derek Ringer** (do którego trzeba się niestety przyzwyczaić - poprzedni pilot Szkota był znacznie bardziej „wyraźny"), dodatkowo także polski lektor. A to powinno zadowolić wszystkich graczy, łącznie ze zwolennikami oryginalnych wersji językowych gier.

8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ grafika
- ⊕ tryb multi
- ⊕ sporo bonusów
- ⊕ grywalność
- ⊕ model uszkodzeń

- ⊖ słaby Force Feedback
- ⊖ szerokie trasy
- ⊖ słabe powtórki
- ⊖ idiotyczne zdobywanie bonusów
- ⊖ mało widoków

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

www.codemasters.com

Colin Mcrae Rally 04

różniącej się jedynie kolorem... Cóż, dobrze jest mieć świadomość, że parę miesięcy opóźnienia nie poszło na marne.

A zalety?

Dobra, pora skończyć narzekania, bo jeszcze się okaże, że 04 jest zupełnie do kitu i że nie ma co zwracać nań uwagi. A to akurat mijałoby się z prawdą. **Nie da się ukryć, że w chwili obecnej na PC nie ma fajniejszej rajdówki.** Jedyna, która przychodzi mi do głowy, to *Rally Trophy*, ale choć ma znacznie lepszy Force Feedback, świetne trasy i niezłą grafikę, jednak pojeździć w niej można tylko starymi wozami, zaś o 4WD można tylko pomarzyć. Notabene w nowym Colinie starszymi wozami też pojeździć się da i mimo że z nieco mniejszym realizmem (czytaj: jest to znacznie prostsze), to jednak nie każdemu musi to od razu przeszkadzać. Tym bardziej że **pod względem oprawy audio-wideo obecny Colin jest po prostu bezkonkurencyjny.**

Grafika

Bardzo wysoka jakość grafiki rzuca się w oczy już w czasie wyboru wozu. Modele są tak szczegółowe i tak ostre, że aż kłuje w oczy. I choć na trasie nie prezentują się już tak efektownie, nadal jest na czym oko zawiesić. Jeśli gra się z widokiem z zewnątrz, będzie to sam wóz - brudzący się, podskakujący i rozwalający o drzewa. Jeżeli ze środka - widok na szybę, na której osadza się pył i po której spływają krople deszczu (niesamowicie realistyczne!), czy którą przecierają wycieraczki (niestety automatycznie, przez co czasami nieco zbyt mało widać). A w przypadku widoku znad maski (samej maski niestety nie widać...) - wrażenie robią nawet same odcinki specjalne.

Te również wyglądają pierwsza klasa. Dużo drzew (ściana lasu choć jest, znajduje się na tyle daleko od trasy, że zazwyczaj się jej po prostu nie odróżnia od reszty otoczenia), trawy, płoty, murki, domy i reklamy (wiele z nich niestety całkowicie niepodatnych na uszkodzenia...) - obiektów jest dużo, a całość prezentuje się lepiej niż w jakiejkolwiek innej ścigałce dostępnej teraz na PC. Jednak nie znaczy to niestety, że i do wyglądu nie można się przyczepić. Wystarczy popatrzeć na powtórki.

Raz, że dostępna jest tylko automatycznie przełączająca się kamera zewnętrzna. Dwa - powtórek nie można ani przewijać, ani nagrywać, ani pauzować. No i trzy - o ile w czasie jazdy wrażenia są jak najbardziej pozytywne, a iluzja realizmu bardzo satysfakcjonująca (choć dla miłośników pełnego realizmu - jak to paru z nich stwierdziło - i tak zbyt uproszczona, choć z drugiej strony i tak lepsza niż w 3 czy 2.0), to podczas powtórek wozy się bo prostu ślizgają. Jakby były poduszkowcami! Wkurza to, bo od razu każe wątpić w realizm - mimo że (co jeszcze raz powtórzę) gdy kierujemy samodzielnie, takich wątpliwości nie ma.

Ryki i kamyki

Duża w tym zresztą rola dźwiękowców zatrudnionych przy tworzeniu gry. To, że wozy brzmią soczyście, wydaje się oczywiste, ale do tego dochodzi kupa dźwięków towarzyszących: od kamyczków odbijających się od podwozia, przez zgrzyty hamulców - gdy uszkodzimy tarcze - i odgłosy szorowania karoserią o murki, do głuchych "łup" towarzyszących bliższym spotkaniom z czymś twardym. Subiektywnie rzecz ujmując, w grze **więcej bodźców słuchowych dociera do nas za pośrednictwem głośników czy słuchawek niż Force Feedbacku kierownicy!** I to nawet w przypadku zwykłego Live!, a przecież gra wykorzystuje możliwości najnowszych 24-bitowych kart Creative'a...

Uszkodzenia

Wrażenie robią również możliwości engine'u gry, jeśli chodzi o model uszkodzeń pojazdów. Odpadające blachy, wybite szyby, pogięte drzwi czy ciągnące się po ziemi zderzaki są tutaj na porządku dziennym. Bo choć na niższym poziomie samochody są bardziej wytrzymałe, bez dobrej znajomości tras znacznie prościej o nagłe spotkanie z drzewem

Problemy, problemiki...

„Nie wie co to latanie ten, kto nie wziął udziału w rajdzie Australii"

A krzyczał pilot żeby nie ciąć zakrętu, krzyczał... teraz zresztą też krzyczy - głośniej.

Nie da się także ukryć, że w chwili obecnej na PC nie ma fajniejszej rajdówki.

czy murkiem – zatem na jedno wychodzi. Zresztą nawet później do uszkodzeń przyzwyczaić się trzeba, bo na wielu trasach po prostu nie sposób nie nadwerężyć podwozia - wystarczy jeden mniej udany skok i już mamy co naprawiać podczas przerwy technicznej.

Oczywiście drobne usterki (czy nawet utrata koła - to też często się na niektórych trasach zdarza) nie oznaczają od razu końca rajdu. Jeśli tylko zdołamy dojechać do punktu serwisowego, stracimy jedynie na czasie. **Na wyższych poziomach trudności uszkodzenia są jednak tak realistyczne, że nawet jedno spotkanie z czymś twardym wystarcza, aby stracić silnik.** Na szczęście trasy są na tyle szerokie, że po treningu jedyne, czego należy się obawiać, to hopki (i zwężania, takie jak mosty, tunele czy bramy).

Z drugiej strony, polne autostrady (bo na normalne drogi są przynajmniej o połowę za szerokie) na powtórkach wyglądają głupio. Jednak przy węższych początkujący mieliby po prostu przerąbane. **Coś za coś - albo realistyczne uszkodzenia, albo realistyczne trasy.** Połączenie jednego z drugim bowiem dałoby w efekcie tytuł strawny tylko dla garstki zapaleńców, więc trudno to mimo wszystko uznać za wadę.

■Najlepsza rajdówka?

Na PC bez dwóch zdań. Sporo tras (**8 rajdów po 6 odcinków specjalnych plus kilka torów 1 na 1, testowych oraz możliwość włączenia mirrorów), wozów (4 grupy, w tym grupa B i bonusowe, takie jak np. stare rajdówki - w sumie ponad dwadzieścia) oraz trybów gry** (poza mistrzostwami są także rajdy pojedyncze, pojedyncze OS-y oraz specjalnie dla niecierpliwych quick-race). **Do tego tryb multi** (8 graczy po lanie lub Internecie, do wyboru 1 odcinek specjalny lub cały rajd) **i tworzenie z dostępnych OS-ów własnych rajdów** (jest kilka gotowych, jak na przykład szutry czy skoki).

Trochę wad gra wprawdzie ma, ale i tak jeździ się w niej bardzo przyjemnie. Gorzej mają tylko ci bardziej zaawansowani gracze, bo najtrudniejsze tryby trzeba najpierw odkryć - ale dzięki temu w komfortowych warunkach można poznać trasy, więc to też jakimś specjalnie dużym problemem nie jest.

W sumie Colin 04 jest jak najbardziej wart polecenia, nawet jeśli mieliście do czynienia z wersją konsolową (najważniejsze hasło: tryb multi). Nie da się jednak ukryć, że dni jego królowania raczej są policzone... W końcu przed nami jeszcze premiery *Richard Burns Rally* oraz *Xpand Rally* - obie mogą obecnemu liderowi zaszkodzić. Mimo to jest to dopiero przyszłość i póki co nie ma się nad czym zastanawiać - OS-y czekają!

Jeden z dostępnych w grze wozów bonusowych. Stary, tylnonapędowy - niemal jak w Rally Trophy!

I co z tego, że gra wygląda fajnie, ma dobrą i trzymającą klimat oprawę muzyczną, została okraszona elementami RPG i spowolnieniem czasu, skoro w graniu jest po prostu nudna?

CHICAGO 1930

GATUNEK: SIM/AKCJA

■ **Allor**

Na początku byli *Commandos*, a później... sequeli i naśladowców w każdym razie nie brakuje. Jednym z ciekawszych okazało się osadzone na dzikim zachodzie *Desperados*. I zrobiony później przez tę samą firmę *Robin Hood*. Teraz Spellbound proponuje Chicago: prohibicja, mafia i nietykalni agenci... Może być ciekawie!

Ciekawie może być zresztą nie tylko ze względu na tematykę i nierozerwalnie z nią związane Tommy-guny. Poprzednie części bowiem wymagały - podobnie jak *Commandos* - dużego zacięcia taktycznego. Ale że nie każdemu takie podejście odpowiada, w ramach docierania do mas w Chicago 1930 postawiono przede wszystkim na akcję. Owszem, plan działania nadal mieć warto, ale jeśli tylko nie przesadzimy z poziomem trudności, nie jest on wcale do szczęścia potrzebny.

Commandos, ale...

To wymusiło wprowadzenie kilku daleko idących zmian. Na początek zapomnijcie o sprawdzeniu, w którą stronę patrzą przeciwnicy. Mimo że odpowiednie opcje we wcześniejszych grach Spellbounda były, tutaj gucio. Nikt oczu z tyłu głowy nie ma, więc zarówno nasi bohaterowie, jak i przeciwnicy mogą zostać zaskoczeni, ale znacznie trudniej przewidzieć, kiedy - a podchody z boku to obecnie czysta ruletka. Dziwi to o tyle, że pozostawiono na przykład możliwość skradania się w kucki. A także przenoszenia ciał, wiązania, zakuwania w kajdanki, ogłuszania bejsbolem, kastetem lub chloroformem czy odwracania uwagi. Wszystko to sprawdza się bardzo dobrze przy cichej robocie, tyle tylko, że obecnie nikt jej już ani nie wymaga, ani nie premiuje, ani nawet nie wspomaga...

Shooter, ale...

Zamiast podglądu pola widzenia zaserwowano nam ikonki pokazujące nastawienie. Przy skradaniu się nic to w zasadzie nie zmienia, ale za to znacząco wydłuża życie przy chodzeniu z podniesioną głową i wypiętą piersią. Dzięki ikonom bowiem wiadomo, jak są do naszych dzielnych policjantów lub mafiosów (bo do wyboru są dwie kampanie) nastawione pozostałe postacie, co z kolei pozwala podjąć odpowiednie środki bezpieczeństwa. Bo tak się składa, że chodzenie cały czas z bronią na wierzchu najlepszym pomysłem nie jest - w końcu to karalne, a uciszenie wszystkich świadków rzadko kiedy wchodzi w rachubę.

Strzelanie do osób bez wrogich zamiarów i to, kiedy jest to u nich poparte odpowiednią ikonką, to również nie najlepszy pomysł. Że nie mogą tego robić policjanci - to oczywiste, ale takie zachowanie nie służy też mafii - zmniejsza popularność, a tym samym możliwości werbunku nowych żołnierzy. Za to gdy już taki podejrzany osobnik zacznie po broń sięgać, gdy pojawi się dodatkowa ikonka z celownikiem, wtedy nawet grając jako policjant można delikwenta rozstrzelać.

...przygodówka???

Skoro mamy do czynienia z grą nastawioną na akcję, można by oczekiwać,

A miało być tak dobrze...

że poza trudnymi przeciwnikami reszta to tylko nieabsorbujące zbytnio uwagi tło. Jednak nie wiedzieć czemu, **w Chicago 1930 znacznie więcej czasu niż strzelanie zajmuje szukanie.** A to kluczy niezbędnych do otwarcia jakichś drzwi (co ciekawe, przejmuje się nimi zarówno mafia, jak i posiadająca odpowiednie papiery policja...), a to karteczki z kodem do sejfu, a to ludzi, którzy chcieliby coś nam przekazać... Jak to jest, że przeszukująca hotel policja **musi** się bawić w kluczyki, by znaleźć ukryty alkohol? Albo - to już inna misja - broń? Policja powinna wpaść, wyłamać zamknięte drzwi, i po sprawie. Ewentualnie - jeśli już komuś zależy na większej finezji - zabrać ze sobą ślusarza. Podobnie mafia... Rozumiem, pozwala to przedłużyć misje, ale jest niestety **nudne**!

normalne, choćby RPG, ale... RPG-i bardzo lubię i jakoś w nich rozwiązane jest to znacznie mniej irytująco. Nie ma takich problemów ze znalezieniem tego, kogo trzeba, nie kręci się człowiek w miejscu i zastanawia, co dalej (mimo dostępnej listy zadań i spisów wszystkich rozmów)...

W Chicago jest jeszcze jedno nawiązanie do RPG-ów, zresztą całkiem fajne. Otóż, **każda z postaci dysponuje kilkoma umiejętnościami** (broń palna, walka wręcz, broń rzucana, pierwsza pomoc oraz wciskanie kitu, znaczy się charyzma), które można zwiększać poprzez trening, a także uczestniczenie w misjach.

Akcelerator zbędny?

Grafika jest niezła, mimo że po przeczytaniu wymagań sprzętowych można mieć co do tego duże wątpliwości. *„Dowolna karta graficzna z 4 MB RAM?”* W dobie akceleratorów z 256 MB pamięci na pokładzie? **Błąd albo kpiny!** Cóż, engine nie zmienił się za wiele od czasów *Desperados*, a choć dostępny jest jedynie izometryczny widok z góry, wygląda to bardzo przyjemnie. Jedyny problem to niemożność odwrócenia widoku czy jego przybliżenia, ale za to mamy pełne szczegółów mapy, no i grę działającą na niemal dowolnym sprzęcie.

Nieźle prezentuje się także animacja postaci, co szczególnie widać po włączeniu spowolnienia czasu. Zresztą samo zwolnienie też jest niczego sobie, zwłaszcza efekt „taśmy filmowej” - przełom to nie jest, ale oko i tak cieszy. Podobnie jak operowanie kolorem, a konkretnie jego brakiem: pomieszczenia, których wnętrza nie widzimy, rysowane są w czerni i bieli, co wspaniale podkreśla klimat - w końcu w latach trzydziestych filmów kolorowych jeszcze nie było.

W Chicago 1930 znacznie więcej czasu niż strzelanie zajmuje szukanie.

Jedyne uwagi, jakie można mieć odnośnie map, a więc i pośrednio grafiki, to ich niezbyt duża wielkość i taka sobie ogólna liczba. **Osiem map to bardzo mało**, zwłaszcza że korzystają z nich obie kampanie.

AI-ja-jaj...

Przyczepić można się także do AI. Bo choć wrogowie zachowują się całkiem sensownie i zgodnie z własnym nastawieniem (inaczej zareaguje na nasz widok gościu mocno wkurzony, a inaczej ktoś bardziej spokojny), zarówno w grze akcji, shooterze, jak i RPG wypadałoby, by **i nasi coś tam sensownego potrafili zrobić.** Choćby tylko bronić własnego tyłka. Ale tego tutaj niestety nie uświadczy - **wszystkim musimy się zająć własnoręcznie.** No, poza chodzeniem, bo wystarczy kliknąć i wybrany gościu sam tam dojdzie, ale to akurat małe pocieszenie. **Gdyby była chociaż aktywna pauza**, która by się automatycznie włączała w momencie pojawienia się wroga... Jest wprawdzie save w dowolnym momencie (i możliwość cofnięcia się nie tylko do ostatniego quick save'u, ale także jeszcze wcześniejszego), ale co to za przyjemność wykonywać go co parę chwil?

A pan pójdzie teraz z nami, tylko bez sztuczek, bo kolega nieco nerwowy.

Pokój wynająć przyszedłem - masz problem? A mam pokazać Tommy-ego jako przepustkę?

Dobrze, że przedmioty w rodzaju kluczy czy pozostawionej przez wrogów broni mają nad sobą dobrze widoczne animowane ikony. Niestety ani sejfy, ani np. wspomniany już alkohol czy skrzynie z bronią w żaden sposób zaznaczone nie są - i tylko od naszej sprawności w konkurencji „jazda precyzyjna myszą po każdym możliwym pikselu” zależy, czy uda się nam wszystko dostrzec za pierwszym razem.

...RPG?

Jak na grę akcji mocno wkurzająca jest także konieczność częstego gadania i związana z tym konieczność szukania rozmówców. OK, to także w niektórych grach

Za proste, za mało akcji...

Niestety, ale tak się właśnie sprawy w przypadku Chicago 1930 mają. Jeśli nastawialiście się na *Desperados* z takimi jak tam trikami, sposobami na wrogów czy możliwością synchronizacji akcji, ale w latach 30 zeszłego wieku, musicie poczekać do czasu premiery *Desperados 2*. Pod tym względem nowe dzieło Spellbound jest bowiem wręcz prymitywne. Co gorsza, **nie warto się w tym przypadku nastawiać także na akcję, bo tej jest tu mniej niż szukania, łażenia i gadania.**

I co z tego, że gra wygląda fajnie, **ma dobrą i trzymającą klimat oprawę muzyczną, została okraszona elementami RPG i spowolnieniem czasu, skoro w graniu jest po prostu nudna?** I jeszcze jedno - **w Windows 98 stanowczo za często się wiesza**, zwłaszcza gdy coś uruchomiono w tle. Co gorsze, nawet na „gołej windzie” zwis jest tylko kwestią czasu... Ech, nawet Microsoft przedłużył wsparcie dla Win 98, a *Chicago* w obecnej wersji (czyli po patchu) bez czegoś nowszego się nie obejdzie...

Stąd też ocena całości. A szkoda, bo mogło być naprawdę nieźle...

CD-ACTION 04/2004

6

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PII 300 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: zbędny

Producent: Spellbound Studios
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ fajnie zrobione zwolnienie czasu
- ⊕ interesująca epoka
- ⊕ elementy RPG

- ⊖ problemy w Win 98
- ⊖ niezbyt dużo niezbyt dużych map
- ⊖ zerowe AI twoich
- ⊖ nudnawe misje

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	8
AUDIO	8

www.spellbound.de

VIETCONG FIST ALPHA

GATUNEK: **TAKTYCZNA/AKCJA**

Czarny Iwan

Dokładnie rok temu pisałem o grze ze stajni naszych południowych sąsiadów zatytułowanej Vietcong. Gra dotycząca wojny wietnamskiej to ryzykowne posunięcie, bowiem produkcji na ten temat jest sporo i wydaje się, że jest on już mocno wyeksploatowany.

Jak jednak wskazują wyniki sprzedaży *Vietcong* z Pterodont/Illusion Softworks, konflikt w Wietnamie wciąż pozostaje na topie. Kolejny na to dowód stanowi nie tylko dodatek do *Vietcong* wytłoczony przez Czechów (Fist Alpha), ale również nowa gra z Guerrilla zatytułowana *ShellShock: Nam '67*, która jeszcze przed premierą została okrzyknięta najbardziej brutalną prezentacją dotyczącą wojny wietnamskiej.

Dostaliśmy parę nowych rzeczy. Nie wyeliminowano jednak starych bugów. Ba! Dodano jeszcze parę nowych!

Dodatek do *Vietcong* zatytułowany Fist Alpha niesie ze sobą parę nowości w stosunku do oryginału, jednak **nie są to zmiany rewolucyjne.** Szkoda również, że **babole, które były bolączką pierwszej części gry, nadal panoszą się po dżungli.** Zacznijmy jednak od tego, co wyszło grze na dobre.

Zupełnie new

Marzec 1967 r., wojna w Wietnamie nabiera rozpędu. SFC Waren Douglas oraz SGT Nguyen Nham dołączają do pięcioosobowej drużyny **Fist Alpha - jednostki USA Special Forces.** Obaj specе mają nowe umiejętności i charakterystyki. Razem z nimi **rozegracie siedem nowych misji pojedynczych** (w *Vietcong* było wszystkich 20). Dokoptowano także **osiem map multiplayerowych, osiem rodzajów broni** (m.in. Sten SGM, Tokarev svt 38, Scorpion Machine Pistol, bagnety dla VC i US).

Do otwartej gęby mogą wlecieć muchy!

Oprócz uzbrojenie nowością są również **kolejne maszyny latające:** helikopter Chinook, latająca forteca B-52, McDonnell Douglas F-4U Phanton, F-105 Thunderchef. W kilku misjach ich pomoc jest nieodzowna i nieoceniona.

Wiaderka baboli

Na siedem nowych misji składa się kilka tradycyjnych zadań w rodzaju *search & destroy*, ale również oryginalne pomysły w rodzaju obrony bazy czy **niebezpiecznych walk w podziemnych tunelach Vietcongu.** Niestety bolączką nadal pozostają pewne podstawowe błędy. **Zbalansowanie trybów trudności pozostawia wiele do życzenia.** Na poziomie easy można naszpikować wroga kilogramem żelastwa, a i tak ten niewiele sobie z tego robi. Z kolei na wyższym poziomie snajperzy Vietcongu mają nadludzkie umiejętności. Headshoty w ich wykonaniu ocierają się o magię - bo celny strzał z kilkuset metrów w gęstej dżungli to coś więcej niż wyciągnięcie królika z kapelusza.

Nadal pozostał też problem z AI. W dystansie przeciwnicy kryją się i potrafią wykorzystać każdą przeszkodę, ukształtowanie terenu w taki sposób, aby stanowić jak najmniej widoczny cel. Zgoła inaczej jest w kontakcie. Zamiast ukryć się czy wycofać, Wietnamczycy bez pośpiechu przeładowują broń. Równie niefrasobliwie zachowuje się drużyna Fist

Alpha. W dystansie żołnierze leżą plackiem, skradają się w ślimaczym tempie, natomiast kiedy wróg jest tuż, tuż - zaczynają się zachowywać tak, jakby przyjechali na grzyby, a nie do walki na śmierć i życie. Dziwne?!

Zielony ma garniturek...

Parametry grafiki zostały podbite - szczegółowość i ilość detali poszły w górę, co od razu uwidacznia się w przypadku wrażeń wizualnych. Powiem krótko - **jest pięknie**. Soczysta zieleń i gęsty labirynt roślinności w dżungli sprawiają, że wilgotność w pokoju rośnie niemal do 100 %. ;) **Cóż jednak, skoro nadal nie ma tu ptaków, owadów czy innych drobnych sygnałów, że życie to nie tylko kilka drzew i armia kryjących się pod liściem Wietnamczyków.** Dochodzi do tego jeszcze niepokojące wrażenie, że to wszystko „kosztuje" zbyt wiele. **Mój P4 z GF4 na pokładzie niepokojąco zwalniał, gdy robiło się gorąco**, tzn. pojawiało więcej ruchomych obiektów na planie. Zdaje się, że już niedługo standardem będzie 512 RAM(-ek) na pokładzie.

I need medic!

Squad lider, czyli ty, prowadzi oddział i siłą rzeczy jest w większym niebezpieczeństwie niż pozostali żołnierze drużyny - OK. **Jak to się jednak dzieje, że gdy trafiamy na źródło oporu i po trudnych bojach udaje się nam je unieszkodliwić, często się okazuje, że tylko lider został ciężko ranny?** Natomiast pozostali nie otrzymali nawet draśnięcia. Być może zależy to od specjalności: inżynier chowa się w wykopanej przez siebie dziurze, medyk wyleczy się sam, a speca od broni ciężkiej chroni kanonada z ckmu. ;)

Bagnet na broń

Tak przy okazji broni - **nowy bagnet daje teraz duże pole do popisu dla nożowników (to w multi)**. Jest też maczeta, którą można wywijać z równie zabójczą skutecznością. Dla zwolenników bardziej finezyjnych rozwiązań pozostaje Tokarew svt 1940, z celownikiem optycznym będzie na pewno jak znalazł. Zaś fani ciężkich klimatów będą zadowoleni z karabinu maszynowego Diegtiariew DP. Broń jest zrównoważona , mimo to celowanie sprawia pewne problemy. Ruchy dłoni oddano tu z przesadą. Celownik lata jak oszalały tak, że żołnierz musiałby machać karabinem, by osiągnąć tak dosadny efekt. Jeszcze mała rzecz, jaka dotyczy **kamuflażu wrogów**. Rozumiem, że w zielonym, gęstym poszyciu trudno wypatrzyć ukrytego przeciwnika. Dlaczego jednak nie widać go również w lunecie, nawet jeśli patrzy się ewidentnie na cel?

Uszy w stopach

Praktyka w Vietcong: First Alpha jest taka, że Wietnamczycy słyszą nawet to, jak oddycha liść, a jeśli nadepniesz na gałązkę, i nieszczęśliwie ją złamiesz - hordy Wietnamczyków w kilka sekund wskoczą ci na grzbiet. Jednocześnie w przypadku gdy zdejmiesz snajperką jednego z wartowników obozu Wietnamczyków, drugi, nawet jeśli siedzi od kolegi na wyciągnięcie ręki, nadal będzie dłubał w nosie. I jeszcze jedna rzecz. Po dżungli można się poruszać, tylko skradając się - bowiem Wietnamczycy czują najdelikatniejsze drgania gruntu pod stopami. **Ten masakryczny "realizm" w połączeniu z wymienionymi bugami niekiedy wkurza, innym razem śmieszy, ale na pewno nie wyszło to grze na dobre.**

Czy było warto?

Właściwie co do gry mam **mieszane uczucia**. Jeżeli chodzi o rozwinięcie pierwszej części – OK: dostaliśmy parę nowych rzeczy, są nowe tryby rozgrywki, pukawki itd. Nie wyeliminowano jednak palety bugów, która doskwierała już w oryginale. Ba! Dodano jeszcze parę nowych! Fanom *Vietcongu* i tak nie będzie to pewnie przeszkadzać, natomiast jeśli nie jesteś - drogi graczu - zawodowcem, sięgnij po inne, bardziej dopracowane tytuły z tego gatunku.

6+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Pterodont
Dystrybutor: Cenega

⊕ multi 64 zawodników
⊕ stosunkowo wysoka grywalność
⊕ świetne pukawki
⊕ rozległe lokacje

⊖ zawodne AI
⊖ perfekcyjny kamuflaż wrogów

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	6

www.vietcong-game.com/us/index.html#

Kameleon to mistrz mimikry, który całkiem nieźle potrafi się upodobnić do tła (podobno kiedyś jeden zwariował, kiedy go położono na szkockim pledzie). Nie ma natomiast sensu pytanie: jakiego jest koloru? Kameleon jest koloru kameleonowego. Gra, którą twórcy nazwali mianem tego ciekawego zwierzątka, wzięła chyba charakter od imiennika, ponieważ nieliche kłopoty będzie miał ten, co zechce orzec, jaka ona jest.

SCHIZM™ II KAMELEON

■ EGM

W przypadku zwierzęcia-kamelona jego barwa zależy od tła. W przypadku gry Chameleon jej ocena zależeć będzie od tego, kto ją ocenia. Może więc...

Na początek garść informacji

Mysterious Journey 2 **nie jest** kontynuacją gry Schizm, ale powstało w tym samym niemal (polskim) zespole i można łatwo spostrzec **podobieństwo światów tych gier**. Ponownie pojawiają się tu osobliwe statki Gellean, które po raz pierwszy mieliśmy okazję podziwiać w pierwszej części gry. To nadal przygodówka. Wszystko (poza animacjami, a te są niekiedy długie i treściwe, ale trochę nużące) **jest w 3D**. Dialogi są **wyłącznie mówione** (nie ma opcji wyświetlania napisów). Gra została zrobiona dla **miłujących pokój misiów, którzy nie lubią się spieszyć** - nie ma w niej irytujących sekwencji 'czasowych', w których bohater musi się zwijać jak w ukropie, by wyłapać rozbiegające się błyskawicznie żółwie czy uciekać przed podpitym słoniem albo wykazywać się refleksem godnym Billa Hitchcocka. Nie masz też wiszącej nieustannie nad bohaterem groźby śmierci - otoczenie jest przyjazne jak polskie prawo finansowym szachrajom i z pewnością podczas grania nie grozi ci apopleksja.

Ale... będziesz musiał nielicho naprężyć intelektualną muskulaturę.

Korzenie INTRYGI

Zaczynasz jako odmrożeniec, zbudzony z lodowego snu w raczej niemiłych okolicznościach. Jakiś holograficzny przyjemniaczek informuje cię, że nazywasz się Sen Geder, a na dodatek (jakby samo imię i nazwisko nie było dostatecznym obciążeniem psychicznym) jesteś zdrajcą, któremu udała się rzecz niesłychana - **sam jeden doprowadziłeś do wybuchu wojny, która niemal do cna spustoszyła twoją rodzinną planetę.** Z tego to powodu jej mieszkańcy żywią do ciebie uczucia zbliżone do niechęci. Ciekawe czemu...

Mysterious Journey 2 nie jest kontynuacją gry Schizm, ale powstało w tym samym niemal (polskim) zespole i można łatwo spostrzec podobieństwo światów tych gier.

Karą za zbrodnię będzie śmierć, ale nie taka sobie - zwykła. Stacja kosmiczna, na której cię umieszczono, za 16 dni zostanie zniszczona, a ty będziesz sobie mógł przez ten czas patrzeć w oblicze nieuchronnej śmierci, czyli oblicze zniszczonej przez ciebie planety. Stacja bowiem ostatecznie spadnie na planetę, której zgotowałeś tak paskudny los. Kolejną karą dla Sena ma być... tu transmisja się urywa. Od tej chwili gra jest twoja.

Do dzieła!

Oczywiście pomożesz Senowi w wydostaniu się z pułapki, jaką jest stacja - co zresztą będzie jedną z pomniejszych prób, które

cię czekają. Potem zajmiesz się wyjaśnianiem tego, co się właściwie wydarzyło na planecie. Z pomocą przyjdą ci tajemnicze istoty zwane towarzyszami (*Companions*), podobne do osobliwych machin.

Pomoc polega na tym, że towarzysze dostarczają Senowi „technologii kameleona" (czymkolwiek ona jest, nazwa brzmi fajnie), co pozwoli mu **udawać mieszkańca planety**. Stąd pewnie tytuł gry. Pochodzenie towarzyszów też będzie jedną z zagadek, jakie przyjdzie ci rozwikłać.

Dość szybko Sen odkrywa, że na planecie nadal trwa wojna pomiędzy dwiema zaciekle się zwalczającymi frakcjami - Transai i Ansala. Jedni są zwolennikami technologii - i w niej upatrują zbawienie planety, drudzy to miłośnicy natury, posiadający jednak zaskakującą władzę nad roślinami. (Pamiętacie Planetę Śmierci, Harrisona? Scenarzyści na pewno pamiętali.)

Kolejnym odkryciem Sena jest fakt, że przyczyną wojny było **pojawienie się statku Obcych**, co podzieliło społeczność planety. Jedni upatrywali w tym szansę na niesłychany rozwój, drudzy zagładę znanej im cywilizacji. Wojnę rozpoczęli „naturyści", a potem pewien młody naukowiec technolog, wespół z dziewczyną „naturystką", przekonali Obcych, by się wmieszali do wojny i położyli jej kres. A to miało fatalne skutki. Tym naukowcem był... no, nie trzeba Sherlocka Holmesa, aby się domyślić, kto...

Interfejs, przelotka (albo międzymordzie)

MJ2 ma **bardzo prosty interfejs**, który możesz uruchamiać za pomocą myszy i klawiatury, w dodatku wolno ci samodzielnie zdefiniować klawisze akcji. Łatwo się doń przyzwyczaić i nie nastręcza żadnych trudności w opanowaniu. W zasadzie całą grę można ukończyć, używając jednego klawisza i dwu przycisków myszy.

Ciekawym pomysłem jest **autosave**, czyli ta właściwość gry, która powoduje, że gra sama z siebie się zapisuje w ważniejszych momentach (nie pozbawiono na szczęście graczy funkcji samodzielnego decydowania o tym, kiedy zechcą oni zapisać jej stan). Od razu napiszę, że **dobrze jest dokonać tego przed przystąpieniem do rozwikłania każdej zagadki**, znakomicie bowiem uprości nam to życie. I jeszcze jedno - ponieważ gra ma w zasadzie nieograniczoną ilość zapisów stanu rozgrywki, doradzam uruchamianie jej ze znacznym zapasem miejsca na HDD, ponieważ zapisane gry są dość „bajtopożerne".

Zagadki, czyli to lubię!

Ogólnie rzecz biorąc, **zagadki w tej grze nie są aż tak skomplikowane jak w Schizmie** (z jedym wyjątkiem - patrz ramka „Zagadkowy problem"). Na domiar przyjemności wszelkie informacje potrzebne do ich rozwiązania znajdziesz na miejscu i nie musisz (jak niekiedy bywa w innych grach) dreptać z mozołem z jednego krańca świata w drugi, bo zapomniałeś spisać wskazówki dotyczące porządku przekładania dźwigni - na przykład - na innym kontynencie. Poza tym nie musisz się spieszyć. Za to **zagadki te są pracochłonne** i aby otworzyć komorę promu na gwiezdnym statku, trzeba ci będzie odpowiednio ustawić mniej więcej **jedną trzecią z 42 przekaźników laserowych** (!). A trzeba rzec, że jest to **jeden z bardziej prostych problemów, na jakie się tu natkniesz.** Z dreszczem zgrozy wspominam labirynt 144 płyt, który trzeba było pokonać na oślep (gęsta mgła zasłania bohaterowi widok na to, po czym stąpa). Niby nic, bo upadek nie jest niebezpieczny, ale... płyty natychmiast ustawiają się w zupełnie inną kombinację! Jest to czysta złośliwość autorów gry, za którą chętnie bym ich uściskał - za gardło!

Po polsku

Polonizację gry zrobiono bardzo ładnie i poprawnie. Dialogami zajęli się całkiem nieźli aktorzy, choć może nie klasy tego, co to wszystko wie o Litwie. I bardzo dobrze zresztą, bo - jak już pisałem - dość mam kilku czarownych głosów, które tak zmonopolizowały dziedzinę polonizacji gier komputerowych, że boję się, iż po włączeniu żelazka też usłyszę pana Zerwipiętę Podbikanusa Longiptura.

Głosy podano dobrze, z należytą dykcją i starannie przekazując emocje. Czasem co prawda postać zamyka usta, a polski lektor jeszcze mówi - lecz cóż, nasz język rozwleklejszym niż lengłydż Szekspira jest i cóż poradzić?

Do tego polska wersja gry bez żadnych grymasów akceptuje zgrywki z wersji angielskiej. W sumie polonizację zrobiono bardzo dobrze i ocenię ją (znów subiektywnie, bo jakże oceniać inaczej!), na **9 punktów**.

I jeszcze jedno - **kilka razy staniesz przed sytuacją, w której głównym problemem nie będzie uporanie się z zagadką, ale odgadnięcie, czego się właściwie od ciebie oczekuje**. Irytuje nie tyle trudność łamigłówek, co konieczność znalezienia sposobu, w jaki one działają. Jednak można by to uznać za realizm sytuacyjny - z ogromnym zachwytem oglądałem te filmy, których bohaterowie, znalazłszy się na obcej planecie i wobec

tworów obcej cywilizacji, spokojnie naciskają rozmaite guziki, przesuwają dźwignie i tak dalej. A przecież nigdzie nie jest powiedziane, że machina, którą uruchamiają, nie jest - powiedzmy - maszyną do robienia kotletów mielonych z dinozaura, oni zaś nie stoją akurat pośrodku stołu roboczego.

Sztywno po linii

Niektóre z zagadek można rozwiązać na parę sposobów, **gra jest jednak dość linearna**. W tym sensie stanowi ona **niezbyt wielkie wyzwanie umysłowe i stopniowo przekształca się w ciąg kolejnych łamigłówek intelektualnych, przerywanych statycznymi animacjami**. Wygląda to zazwyczaj tak, że nasz bohater spotyka kolejnych mieszkańców planety, którzy tonem śmiertelnej powagi objaśniają, najczęściej siedząc w hieratycznych pozach, jacy to ich wrogowie są podli i głupi. W ogóle skoro się już o tej powadze zagadało, godzi się zauważyć, że **gra jest utrzymana w tonie minorowymi i za bardzo się podczas niej nie pośmiejecie**. Zagłada planety to nie jest coś, z czego należałoby się naigrawać, ale człek czasem tęskni do chwili, w której twórcy mrugną doń ukradkiem (*nie przejmuj się - spoko, chłopie, to tylko gra...*).

Omnia mea, mecum porto

Podoba mi się pomysł twórców gry, by **nie obciążać** naszego bohatera nadmiernym bogactwem znajdowanych przezeń - i noszonych potem wszędzie ze sobą w nadziei, że gdzieś się przydadzą - przedmiotów. I słusznie. Bo zabawny (niezamierzenie) jest widok bohatera, który nosi ze sobą szydło, mydło i powidło. Połowy z tych przedmiotów rozsądek nakazywałby nawet nie podnosić (zwłaszcza na obcej planecie!), a drugą połowę wyrzucić zaraz po podniesieniu. Ale nie! Bohater zabiera wszystko ze sobą i już po kilku chwilach grania jest objuczony jak Szerpa, obsługujący szkocką wyprawę w Himalaje.

Ciekawe jest opracowanie dźwiękowe gry. Muzyka sączy się klimatycznie, głosy aktorów podano przyzwoicie i wyraźnie, a dźwięki - tam, gdzie jest to niezbędne ze względu na konieczność nadstawienia ucha (zagadki, zagadki) - czyste i niezafałszowane. W sumie dźwiękowcy zrobili bardzo przyzwoitą robotę.

Jeżeli kogoś interesuje, czemu tak wiele czasu poświęcam analizie tej gry, wyjaśniam, że **jako gra powstała w Polsce interesuje mnie ona szczególnie** - w końcu nie mamy się tak za bardzo czym chwalić w branży gierkowej (nie mylić z E. Gierkiem, którym też nie ma się co chwalić).

Jako ciekawostkę podam, że grałem na kompie, który z trudem spełnia warunki minimalne (PII 800 MHz wobec PII 750 MHz - to nie jest oszałamiająca przewaga mocy obliczeniowej), ale **gra chodziła bez zarzutu**, a i czas wczytywania sytuacji czy wcześniej zapisanych gier nie był morderczy.

Zagadkowy problem

Na koniec jedna uwaga. Twórcy gry przewidzieli możliwość własnego definiowania interfejsu. **Serdecznie to odradzam**. W jednym przynajmniej miejscu (szczyt Wielkiej Wieży) zaciąłem się przez to jak początkujący cyrulik. Podczas pracy nad solucją [nie lubię tego słowa, ale niechże mi ktoś podpowie lepsze], po raz pierwszy od kilku lat się poddałem i wysłałem Emila do Avalonu. Chłopcy z firmy potraktowali mnie przyjaźnie i posunęli się nawet do przysłania dwu zgrywek, które w rzeczy samej mi pomogły. Ponieważ jednak jestem dociekliwy jak rtęć, postanowiłem zgłębić tajemnicę moich niepowodzeń - i doszedłem do wniosków, które pokrótce przedstawiłem powyżej. Rzecz nie jest błaha, ponieważ domyślny klawisz akcji [Enter] jest umieszczony nie za bardzo wygodnie dla ludzi prawicy, na domiar złego gra w ogóle nie za bardzo się dla nich nadaje, ponieważ ważnymi postaciami w grze są Towarzysze. Poza tym potwierdzam ogólne wrażenie - gra o wyjątkowej urodzie, choć sporych wymaganiach sprzętowych. Pod koniec gry miałem 1,1 Gb zgrywek!

Reasumując: **albo własny układ klawiszy - albo niemożność ukończenia gry**. Sami wybierzcie, co wam bardziej pasuje.

PS **A na deser cytat roku. Tekst jednego z Towarzyszy** pod koniec gry: „słuchajcie rozkazów tych, którzy mają wam służyć". Zaiste, bardzo to marksistowskie w treści i formie. :)

Schizm II: Kameleon

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Detalion
Dystrybutor: LK Avalon

+ dobre i polskie
+ ładna oprawa audio/video
+ nietrudny interface
+ save w dowolnym momencie

- dialogi tylko mówione
- zagadki-nie-do-przejścia...
- zero dystansu, zero humoru

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 9
AUDIO 7

www.lkavalon.com

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA

AIR STRIKE
Operation W.A.T.

Krzysztof „Sir Torpeda" Tomicz

Lecimy śmigłowcem ciągle w jednym kierunku i strzelamy przed siebie – oto propozycja rosyjskiej grupy programistów. Ale po grach tego typu nie należy oczekiwać bogatej i porywającej fabuły. No, chyba że za rewolucyjny uznamy w nich fakt, że znów ratujemy Ziemię przed ludźmi posiadającymi broń nuklearną i będącymi w stanie użyć jej w każdej chwili.

Do przemierzenia mamy **20 poziomów**, z czego pierwszy to tutorial. Czeka na nas mnóstwo jednostek przeciwnika oraz **trzech bossów** do pokonania. Autorzy oddali graczom do dyspozycji **10 różnych śmigłowców** (z początku dostępne jedynie dwa), które niestety różnią się tylko i wyłącznie wyglądem. Zawsze startujemyjedynie z karabinem maszynowym zamontowanym na pokładzie, jednak podczas gry możemy zebrać **9 rodzajów działek pokładowych**, każde z kilkoma poziomami upgrade'ow, a także **pięć różnych typów rakiet** i **specjalne power-upy**, dzięki którym wrogów można eksterminować lepiej i efektywniej.

Grafika mierna...

Modele pojazdów i budowli nie zachwycają, ale nie rażą też specjalnymi niedoróbkami. **Pięć różnych scenerii**, w których umiejscowione są misje, nie sprawiło na mnie szczególnego wrażenia. Feeria barw cały czas atakuje nasze oczy - przelatujące rakiety i eksplozje to standardowy element otoczenia, jakie tu przemierzamy. Niestety **obniża to znacznie czytelność pola walki** i czasem człowiek traci orientację w sytuacji.

Dźwięk... tragiczny

AirStrike 3D śmiało może pretendować do **najgorzej udźwiękowionej gry roku**. Na rodzaju muzyki, jakim ten produkt ubarwiono, nie znam się za bardzo (trance? Techno? Nie potrafię dokładnie określić), jednak tyle stwierdzić mogę, że nie pasuje ona do wydarzeń rozgrywających się na ekranie monitora. Jest po prostu „nijaka". **Jeszcze gorzej jest z dźwiękiem.** Efekty mają po prostu dokładnie oddawać to, co akurat dzieje się podczas rozgrywki. A tutaj uświadczymy jedynie odgłos wystrzałów wydawanych przez naszą broń. Wszelkiej maści działka, czołgi, samoloty przeciwnika **nie wydają ŻADNYCH dźwięków!** No dobrze, wystrzeliwane w naszym kierunku rakiety usłyszymy, ale jest to wyjątek potwierdzający regułę.

Grywalność... mierna

Na normalnym poziomie trudności gra jest dziecinnie łatwa – pomiędzy nim, a następnym w hierarchii (czyli „trudnym") jest przepaść, którą chciałoby się mieć zapełnioną przez coś pośredniego, gdyż następny poziom jest po prostu zbyt ciężki. Możliwość zabawy dwóch graczy przy jednej klawiaturze nie uatrakcyjnia za bardzo tego produktu. Kolejnym jego mankamentem jest **brak opcji zmagania się przez Sieć**, co w epoce Internetu jest niewybaczalnym grzechem. Gra jest także **niewiarygodnie krótka** - to 20 map, których przejście zajmuje około... **dwuch godzin** (!). Nawet bossowie, którzy powinni uatrakcyjniać rozgrywkę, nie sprawiają problemów.

Całość... tylko dla maniaków.

AirStrike 3D nie jest wolny od bugów - uniemożliwiają one przejście do kolejnego poziomu podczas gry dwuosobowej czy też nie pozwalają widzieć fragmentu planszy. To, że gra została poddana całkowitej lokalizacji, nieczego tu nie ratuje, bowiem nie było w niej prawie nic do tłumaczenia. Jej cena w Polsce wynosić będzie **około 50 zł**. To dużo za dużo.

Według mnie jest to produkt przeznaczony wyłącznie dla maniaków „oldschoolowych" shooterów.

DVD 04/2004

CD-ACTION 04/2004

4+

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 333 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: tak

Producent: Divo Gamest
Dystrybutor: Arjaloc

⊕ pograć można...
⊕ jako „odstresowywacz" dobre
⊕ niskie wymagania sprzętowe

⊖ nieczytelne pole walki
⊖ właściwie brak efektów dźwiękowych
⊖ cena gry (50 zł) w stosunku do jakości

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	5
AUDIO	3

www.airstrike.arjaloc.com

TEGO JESZCZE NIE BYŁO!
Game 4u
GRA Z PROFESJONALNYM MAGAZYNEM
Dodatkowa płyta CD
z najnowszymi demami,
trailerami, patchami i innymi
ciekawymi materiałami.
26,99 PLN
STARSKY & HUTCH™
+ magazyn gratis!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
W PEŁNEJ WERSJI NA CD STARSKY & HUTCH
Starsky & Hutch™ i © 2003 CPT Holdongs, Inc. Ford Gran Torino jest znakiem handlowym Ford Motor Company. Gra stworzona przez Minds Eye Productions.
Empire i logo „E" są znakami lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Empire Interactive Europe Ltd. w Zjednoczonym Królestwie i/lub w innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

MAGAZYN ZA DARMO!

Game 4U to nie tylko wspaniałe premierowe wydanie gry po polsku na platformę PC, ale także interesujący magazyn o tematyce gier komputerowych.
Oprócz recenzji gier znaleźć w nim również można ciekawe działy poświęcone filmom, literaturze, zagadnieniom science-fiction, fantasy i inne.

Game 4U to super gra na PC i wciągająca lektura!

W magazynie między innymi:

FAR CRY
Najlepszy FPP wszech czasów

COUNTER STRIKE CONDITION ZERO
Triumfalny powrót legendy

LORDS OF EVERQUEST
Po raz pierwszy EverQuest w trybie dla pojedynczego gracza

Zagraj i obejrzyj film - Starsky i Hutch™

W rolach głównych: Ben Stiller, Owen Wilson, Snoop Dogg, Vince Vaughn, Juliette Lewis.

W kinach od 30 kwietnia!

SZUKAJ W SWOIM KIOSKU!

Weź udział w atrakcyjnych konkursach Game 4U

Wygraj komputer PC z procesorem Intel™, akcesoria do gier firmy Logitech™ oraz bilety do kina!

W numerze również: recenzje *Uru: Ages Beyond Myst, Delta Force: Helikopter w Ogniu - Team Sabre, Deus Ex 2: Invisible War, z cyklu hobby*

GATUNEK: **ZRĘCZNOŚCIÓWKA**

DRUGA WOJNA ŚWIATOWA ESKADRA ORŁÓW

Eld a.k.a. jestem_TRENDY!

Sam nie wiem, kiedy się to zaczęło. Chyba po premierze durnego filmu *Pearl Harbor*? Wtedy to rozpoczął się wielki PC-towy bum na zręcznościówki z samolotami, okrętami i Pacyfikiem w roli głównej.

Pierwszy w kolejce był *Pearl Harbor*, a za nim cała armada wszelkich klonów tegoż tytułu, w tym również *Secret Weapons Over Normandy* czy **Pacific Warrior**. Właśnie sequel tego ostatniego jest jednym z bohaterów niniejszej recenzji, a staje on na ubitej ziemi naprzeciw rodzimej produkcji o nazwie II Wojna Światowa Eskadra Orłów. Ta z kolei gra wyszła spod ręki programistów City Interactive, których nie tak dawno chwaliliśmy za całkiem przyzwoite *Wings Of Honor*.

Przeciwnicy wytaczają działa

Nie ma się co rozpisywać o fabule, bo każdy średnio inteligentny gracz potrafi skojarzyć nazwy, takie jak Pearl Harbor, Wake, Guadalcanal, Midway czy Iwo-Jima i potrafi je umiejscowić w historii II wojny. Różnice pomiędzy grami jednak dostrzegamy bardzo szybko. **Pacific Warriors 2 oferuje możliwość gry zarówno dzielnymi Amerykanami, jak i Japończykami. Natomiast w Eskadrze Orłów przyjdzie nam zasiadać za sterami samolotów z gwiazdą na kadłubie.** Tylko.

Wojownicy łatwo pokonują w sportowej rywalizacji Orły. Pacific Warriors 2 to naprawdę klasyczna zręcznościóka, przy której można spędzić wiele godzin. Natomiast Eksadra Orłów to produkt całkowicie chybiony.

CD-ACTION 03/2004

3

Eskadra Orłów

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: City Interactive
Dystrybutor: City Interactive

⊕ cena (9,90 zł)
⊕ niezła muzyka

⊖ dużo słabsze od wszystkich innych zręcznościówek tego typu
⊖ bez ikry
⊖ dziwaczny (niekiedy) tor lotu pocisków

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	4
AUDIO	4

www.city-interactive.com/pacific.html

Dwa takie same

W obu grach we flocie podniebnej Stanów Zjednoczonych teoretycznie mamy do wyboru takie same latadła. W misjach przechwytujących zasiadamy za sterami myśliwca **Hellcat**, a kiedy przyjdzie nam zbombardować jakąś bazę lub zatopić okręt wroga, przesiadamy się do **Dauntlessa**. Co jednak zaskakujące - **samoloty, które teoretycznie powinny być takie same, w obu grach wyglądają trochę inaczej i różnią się uzbrojeniem**. Z drugiej strony, mamy do czynienia ze zręcznościówkami, więc nie ma się co czepiać tych uchybień.

Wschodzące słońce na kadłubie

Podczas grania w Pacific Warriors 2 stajemy również po stronie japońskiej - i tu do naszej dyspozycji oddano sławne **myśliwce Zero** oraz nie mniej znany samolot **torpedowo-bombowy Kate**. W obu grach po obu stronach konfliktu zadania są podobne. Sprowadzają się do przechwytywania wrogich maszyn lub ataków na okręty albo cele naziemne. Sporadycznie możemy również z ziemi lub pokładu okrętu razić atakujące cele samoloty. **Generalnie jednak nie wymagajcie od tych gier nowatorstwa** - myślę nawet, że misje w opisywanym w CDA niedawno *Secret Weapons Over Normandy* były bardziej urozmaicone (chociaż **nocne zadania w Pacific Warriors 2 robią spore wrażenie**). Niemniej jednak ta wszechobecna wtórność jakoś specjalnie mi nie przeszkadzała - w końcu to nie ten typ gier, od których wymaga się oryginalności.

Latanie to czysta przyjemność

To, co diametralnie różni obie gry, to radość, jaką sprawiają podczas gry. W zasadzie nie można w tej kwestii dużo zarzucić Pacific Warriors 2. Nasze latadła w powietrzu zachowują się bardzo przyjemnie i nawet jak na tego typu grę - realistycznie. Przynajmniej działają tu na samoloty prawa fizyki, czego nie można już powiedzieć o latadłach z Eskadry Orłów. Tu nasze maszyny zachowują się mniej więcej tak jak w

Mały dziwoląg czyli Hellcat w Eskadrze Orłów.

Przynajmniej teren wygląda przyzwoicie.

Pacific Warriors 2...

Pojedynek nad Pacyfikiem...

Pacific Warriors 2

prehistorycznym *Blue Maksie*, czyli jak rasowej zręcznościówce. **W przypadku pozostałych elementów gry również zdecydowanym zwycięzcą jest Pacific Warrior 2.** Walki są w nim bardziej dynamiczne, zacięte, przeciwnicy też się wykazują większymi umiejętnościami. **Eskadra Orłów sprawia takie... apatyczne i nijakie wrażenie. Niby to to samo, co w Pacific Warriors 2, ale jednak walki są w nim jakby wolniejsze czy pozbawione dynamizmu.** Nawet trajektoria lotu pocisków jest całkiem dziwna i nie do końca wiadomo, gdzie celować. Jest to zwłaszcza widoczne, gdy na okręcie zasiadamy za celownikiem pom-pomów i strzelamy do japońskich torpedowców. W zasadzie możemy jeździć celownikiem po całym ekranie, bo celowanie i tak nic nie daje. **Pociski latają po prostu anormalnie.**

Udoskonalamy

Jedną z najważniejszych różnic dzielących oba tytuły jest **możliwość modyfikacji latadeł w Pacific Warriors 2.** Tego niestety nie ma w Eskadrze. **Ulepszać możemy zarówno uzbrojenie maszyn, jak i ich parametry wpływające na osiągi.** A wszystko to dzięki punktom przyznawanym za prawidłowe wykonanie misji. Za nie kupujemy lepsze części czy uzbrojenie.

To nie SWON

Pod względem grafiki muszę chyba ogłosić remis, choć w zasadzie i tutaj Pacific Warriors 2 mógłby udowodnić wyższość nad konkurentem, gdyby tylko graficy trochę bardziej zadbali o teren pod samolotem, tj. ziemię. Wygląda ona dość ubogo w porównaniu do innych elementów grafiki. Tak po prawdzie mamy do czynienia tylko z dwoma rodzajami terenu pod latadłem - błękitem Pacyfiku albo zielonymi wzgórzami wysepek. Już lepiej krajobraz ten pokazano w Eskadrze Orłów, w którym różnorodność jest jakby troszkę większa i np. drzewa wyglądają jak drzewa, a nie jakieś kikuty. W przypadku pozostałych elementów górą jest już jednak Pacific Warriors 2. Począwszy od modeli samolotów, odwzorowania warunków meteorologicznych, a na wybuchających czy płonących maszynach skończywszy. Zwłaszcza zmienne warunki pogodowe są pewnym novum w zręcznościówkach. Lot w strugach deszczu czy po zapadnięciu zmroku mają swój urok.

Nic powalającego

Muzyka i dźwięki to na pewno nic wybijającego się ponad przeciętność w obu tych produkcjach. **Jeśli chodzi o muzę, ciut lepszą ścieżkę ma mimo wszystko Eskadra Orłów. Natomiast odgłosy pracy silnika czy grzechot karabinów maszynowych lepiej zrobiono w Pacific Warriors 2.** W dodatku słyszymy tu rozmowy pilotów, co też jest jakimś tam urozmaiceniem od ciągłego szumu silnika czy dudnienia karabinów. Nie myślcie sobie jednak, że Pacific Warriors 2 jest realistyczny pod względem odgłosów - do tego tej grze daleko!

Dobra i słaba

Nietrudno wskazać zwycięzcę w starciu obu tytułów. **Pacific Warriors 2 to jedna z najlepszych gier w tym gatunku. Kto wie, może nawet najlepsza?** Bo chociaż nie ma takiego rozmachu jak *Secret Weapons Over Normandy* i tak długo bym się zastanawiał, którą z tych dwóch kupić. Na szczęście mam Wojowników i Tajne Bronie, więc nie muszę tego rozstrzygać. **Na Eskadrę Orłów zasunę kurtynę milczenia, bo jest to rzecz o kilka klas gorsza od obu wspomnianych przed chwilą produkcji.**

DVD 04/2004

8

Pacific Warriors 2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Interactive Vision
Dystrybutor: Play

- ⊕ duża grywalność
- ⊕ cena (19,90 zł)
- ⊕ sporo dodatków w pudełku
- ⊕ możliwość modyfikacji samolotów

- ⊖ taka sobie oprawa dźwiękowa (efekty)
- ⊖ graficznie też mogło być lepiej

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	6

www.pw2.play.com.p

Sayonara, żółty bracie, już torpeda czeka na cię!

PW2

W Pacific Warriors 2 możemy polatać także Japońcami!

PW2

GATUNEK: SPORTOWA

Sporty ekstremalne, właściwie niezależnie od ich rodzaju, to wbrew pozorom nie tylko adrenalina, dreszczyk emocji, fascynacja prędkością czy wysokością. To także coś, co łączy oddanych tej samej dyscyplinie fanatyków, coś co buduje między tymi ludźmi więzi silniejsze i prawdziwsze niż te, jakie powstają na większości innych płaszczyzn międzyludzkich kontaktów.

Constanty Foch

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Przyczyn takiego stanu rzeczy jest mnóstwo i nie są one wielką tajemnicą – kiedy ludzie ramię w ramię robią coś szalonego, ekstremalnego, pociągniętego po heblach do oporu, stają się kompanami, braćmi, towarzyszami. Tym bardziej że sporo z tych naładowanych adrenaliną sportów rozgrywa się w bliskiej styczności z naturą - a to też nadaje tego typu znajomościom dodatkowy, plemienny wymiar. Zawsze mi się wydawało, że tę wspólnotę najsilniej czuć wśród tych szajbusów, którzy zwą się surferami - przypomnijcie sobie chociażby film *Na fali* czy niedawny teledysk do utworu *She Wears Diamonds On The Inside* Bena Harpera. Wiecie, o co chodzi? W porządku.

A teraz przejdźmy do prozaicznego tematu gier - to, co najbardziej podoba mi się w Kelly Slater's Pro Surfer, to fakt, że **ten hippisowski klimat udało się złapać i przekazać** w pikselach emitowanych wiązką 1024 x 768 na ekran monitora. A jak z resztą? Czytajcie...

Surfowanie na klawiaturze

Gier poświęconych surfingowi ostatnio (a myślę tu o kilku co najmniej minionych latach) na PC właściwie nie było wcale. Jedyną produkcją tego typu, jaka ukazała się na blaszaka, był *Chmapionship Surfer* wyprodukowany w 2000 roku przez Krome Studios. Tytuł zresztą średnio udany, który w prasie branżowej zebrał oceny między 5 a 6 (w skali 10 stopniowej). Czyli - nic specjalnego. Konsolowcy, zazwyczaj dużo bardziej dopieszczani, jeśli chodzi o ekstremalne sportówki, nie byli w tym czasie w dużo lepszej sytuacji. Dopiero w drugiej połowie 2002 roku **pojawiła się na rynku produkcja, która zadowoliła pasjonatów wirtualnego surfingu.** Mowa właśnie o Kelly Slater's Pro Surfer, stworzonym przez studio Treyarch (wcześniej znane wyłącznie z konwersji gier serii *Tony Hawk's Pro Skater* i PC-towego *Die By The Sword*). Niemal po dwóch latach wydawca KSPS - firma Activision, zdecydował się zaprezentować tę produkcję posiadaczom blaszaków i zlecił przygotowanie konwersji firmie Aspyr.

Ci z was, którzy w poprzednim numerze CD-Action czytali recenzję *Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Palmer's*, zapewne pamiętają, jak psioczyłem w niej na zespół Aspyr. Ten - przynajmniej w mojej opinii - kiedy konwertuje gry konsolowe na PC, pozycje naprawdę udane zamienia w przeciętniaki. Tym razem jest jednak zupełnie inaczej i muszę przyznać, że **poziom konwersji tej gry całkowicie mnie zaskoczył.** Nie dość, że udało się w niej zachować wszystko to, co wpłynęło na tak entuzjastyczny odbiór konsolowej edycji Kelly Slater's Pro Surfer, to na dodatek **dostosowano ją do możliwości współczesnych komputerów i wymagań PC-towych graczy.** Ostatecznie Kelly Slater's Pro Surfer na PC to najlepsza wersja tego tytułu, w jaką miałem przyjemność zagrać. Pod warunkiem oczywiście, że masz joypad.

Statyczne obrazki nie oddają tego, jak realistycznie *zachowują się w grze fale.*

Fala - trzy wersje

A właściwie... To nawet niekoniecznie. O ile np. granie w *Wakebaording Unleashed* bez ośmioprzyciskowego pada było właściwie pozbawione sensu, tak **sterowanie surferami nawet za pośrednictwem klawiatury nie prowadzi w KSPS to gwałtownych skoków ciśnienia i ataków ostrej wścieklizny.** Postać surfera reaguje na komendy natychmiastowo - bez opóźnień i tak jak powinna. Obłożenie pada i klawiatury, cały system wykonywania trików został w tym przypadku zapożyczony z serii *Tony Hawk's Pro Skater,* ale oczywiście dostosowano go do specyfiki sportu takiego jak surfing.

Komuś, kto nie jest specjalistą, system ten początkowo może się wydawać niejasny - o ile łatwo wyobrazić sobie, za co odpowiada klawisz skoku czy „graba" (czyli chwyt boku deski), to bez znajomości dyscypliny nigdy nie zgadniesz, jaki efekt dają przyciski 'carve' czy 'floater'. Na szczęście szybko - nawet nie wiedząc, jak brzmią polskie odpowiedniki nazw trików, po prostu zapamiętujesz je podczas grania i po jakimś czasie wykonujesz wszystkie te sztuczki instynktownie oraz łączysz je jedna za drugą w efektowne combosy.

Dodatkowe zamieszanie wprowadza do systemu trików to, że **poszczególne klawisze wywołują różne sztuczki w zależności od tego, w jakiej sekcji fali właśnie surfujesz.** Sekcje podstawowe to 'face' (czyli rosnąca część fali, ta skierowana w stronę brzegu) oraz 'tube' (czyli tunel, który tworzy się, kiedy grzbiet fali zaczyna się załamywać). W grze występują także triki typu 'air', które wykonujesz w powietrzu, wyskakując nad grzbiet fali. Klawisze sterujące mają inne działanie w przypadku 'face', a inne w przypadku 'air', ale tu znów programiści stanęli na wysokości zadania i tak przyporządkowali klawisze, by przejścia te były jak najbardziej logiczne. Nieco inaczej wygląda aktywowanie trików w przypadku 'tube', w którym wykorzystany został znany z *THPS* wskaźnik równowagi, z tym że tam pojawia się on np. przy manualach i grindach. Kiedy ruszasz delikatnie strzałkami sterującymi, starasz się utrzymać wskaźnik równowagi na środku skali, która skraca się, im głębiej w fali znajduje się surfer. Do tego możesz też dorzucić proste triki, zwiększające liczbę zaliczanych punktów.

Surfowanie na (jednym) ekranie

Poza trybami gry dla jednego gracza (Career i swobodne surfowanie), Kelly Slater's Pro Surfer to także kilka trybów dla dwóch graczy, rozgrywanych głównie na podzielonym ekranie. Tutaj też znajdziecie jeden z ciekawszych tego typu trybów, jaki w ogóle się pojawił w grach sportowych - **Push mode**. Ekran w tym przypadku podzielono na dwie części, zaś gracze w tym samym czasie wykonują triki. Jeśli jeden z nich wyprzedzi drugiego o określoną liczbę punktów (do wyboru np. 2500, 5000 albo 10 000), wtedy przesuwa linię dzielącą ekran w stronę gorszego przeciwnika. Wraz ze zwiększaniem się przewagi, linia dzieląca ekran przesuwa się coraz dalej - tak, że ten gracz, który prowadzi, zajmuje go niemal w całości. Z kolei ten drugi widzi własnego surfera tylko na wąskim pasku, co dodatkowo utrudnia mu zadanie.

Emocje są tu niebywałe, tym bardziej że zmniejszanie dystansu punktowego oczywiście odwraca sytuację i linia dzieląca ekran przesuwa się w drugą stronę. Ten prosty zabieg sprawia, że jest to **najbardziej wciągający tryb rozgrywki dla dwóch graczy w KSPS**, a można weń grać nawet na jednej klawiaturze (przyciski sterujące są bezbłędnie przypisane dla dwu osób - więc nie będziecie sobie przeszkadzać.)

Udało się tu zachować wszystko to, co wpłynęło na entuzjastyczny odbiór konsolowej edycji KSPS. Dodatkowo grę dostosowano do możliwości współczesnych komputerów i wymagań PC-towych graczy.

Łapię chwile ulotne...

PCFormat cyfrowa fotografia
NAJLEPSZE CZASOPISMO O FOTOGRAFII CYFROWEJ

FOTOGRAFIA CYFROWA DLA MAS

Jak wykonać idealne zdjęcia?
Tematy i techniki fotograficzne

Obróbka i udoskonalanie fotografii
Porady i kursy: Photoshop, Paint Shop Pro, Painter

Recenzje i testy
Zestawienia, porównania i poradniki dla kupujących

- Rozwiązania praktyczne
- Przewodniki krok po korku
- Kolekcja programów w pełnych wersjach i freeware na CD

PCFormat cyfrowa fotografia

Podsumowując - system sterowanie **opracowano tak, by nawet ci gracze pozbawieni wiedzy na temat surfingu mogli go intuicyjnie opanować, a wirtualna postać na ekranie bez zarzutu reaguje na ich komendy.** W ekstremalnych sportówkach właśnie od sterowania zależy zazwyczaj grywalność i ta w KSPS stoi na bardzo wysokim poziomie - kiedy skończysz jeden surf, bez zastanowienia klikasz opcję Retry i surfujesz dalej, poprawiasz wyniki, wyczesujesz jeszcze bardziej karkołomne triki.

Z komórką dookoła świata

Podstawowy tryb w grze to **Career mode**, w którym wybierasz jednego z zawodowych surferów i wyruszasz w podróż dookoła świata - po drodze odwiedzasz **16 plaż** od Australii po Trójkąt Bermudzki. To rzeczywiście podróż - interfejs menu zrealizowano na zasadzie przechodzenia pomiędzy poszczególnymi pokładami łodzi płynącej przez ocean. W jednej kajucie wybierasz surfera, w innej deskę, jeszcze gdzie indziej ustalasz poszczególne opcje. Z kolei zaproszenia na plaże przyjmujesz przez telefon komórkowy (tak przy okazji - to Nokia identyczna jak ta, która znajduje się w moim posiadaniu).

Skoro już piszę o falach - zanim zasiadłem przed KSPS, nigdy nie pomyślałem nawet, że **fala fali nierówna.** Tymczasem okazuje się, że jedne są wyższe, inne niższe – to jeszcze jest nietrudne do zauważenia. Ale jedne tworzą 'tube', inne zaś nie. Jedne przełamują się tylko raz, a inne w kilku miejscach. Dzięki temu kolejne plaże różnią się od siebie i są niemal tak odmienne jak poziomy w *Tonym Hawku*, wymagają też innych umiejętności czy opanowania innych trików.

O falach w KSPS trzeba napisać jeszcze jedno... Wyglądają one po prostu fenomenalnie. I mimo tendencji u mnie do używania ekstatycznych słów, takich jak perfekcyjnie, doskonale, świetnie, wspaniale czy choćby fenomenalnie, fale w KSPS zasługują na wszystkie te okrzyki zachwytu. I chodzi mi tu zarówno o sposób, w jaki przełożono ten fenomen natury na wirtualną rzeczywistość (to, jak podczas grania czujesz je pod deską i jak zmieniają się - tak jak prawdziwe - morskie bałwany), jak i o sposób ich graficznej realizacji. Tafla wody wygląda jak tafla wody, krzywizna, po jakiej zagina się fala, okazuje się nad wyraz naturalna i realistyczna: nawet kiedy surfujesz w 'tube'ie', kropelki oceanu rozpryskują się tak jak powinny. To ogromne osiągnięcie i grafików z wersji konsolowej (na PS2 gra też wygląda dużo lepiej od konkurentów), i tych z firmy Aspyr, którzy jeszcze bardziej podkręcili to, co widać na ekranie, zarówno zwiększając rozdzielczość, jak też wykorzystując efekty nowych kart graficznych. **O ile pozostałe elementy gry, czyli modele surferów czy ów statek-menu, w którym wybierasz tryby, wyglądają po prostu dobrze (bez rewelacji), tak fale to prawdziwe dzieło programistycznej sztuki.** Polecam, zobaczcie je kiedyś...

Dla hippisów

Jednak dość już o falach i grafice. Na początku napisałem, że w grze urzekł mnie jej **hippisowski klimat**, wspólny dla społeczności surferów. Duża w tym zasługa przerywników filmowych, które w przypadku obrazków zachodzącego lub wschodzącego słońca przypominają o anegdotach związanych z szusowaniem na tej czy innej plaży. Klimat buduje tu też muzyka licencjonowana u absolutnie czołowych muzyków tworzących **elektroniczny chill-out** oraz kilku wykonawców znanych z zamiłowania do surfingowej deski (Perry Farrell, Ben Harper). To rzeczywiście dopełnienie i tak wyjątkowo udanej gry sportowej, a tych na PC naprawdę nie ma prawie wcale. I dlatego właśnie **polecam, polecam, polecam i jeszcze raz polecam.** A teraz znikam, bo fale czekają...

Woda niezbyt czysta... To Odra, Wisła czy co?

To ja, to ja to wszystko zrobiłem...

Polecam, polecam, polecam i jeszcze raz polecam!

Samouczek rozgrywasz na sztucznych falach w Japonii.

DVD 04/2004

9

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/Xp
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Aspyr
Dystrybutor: Activision/LEM

+ fale!!!
+ system sterowania
+ oceany grywalności
+ pomysłowy multiplayer

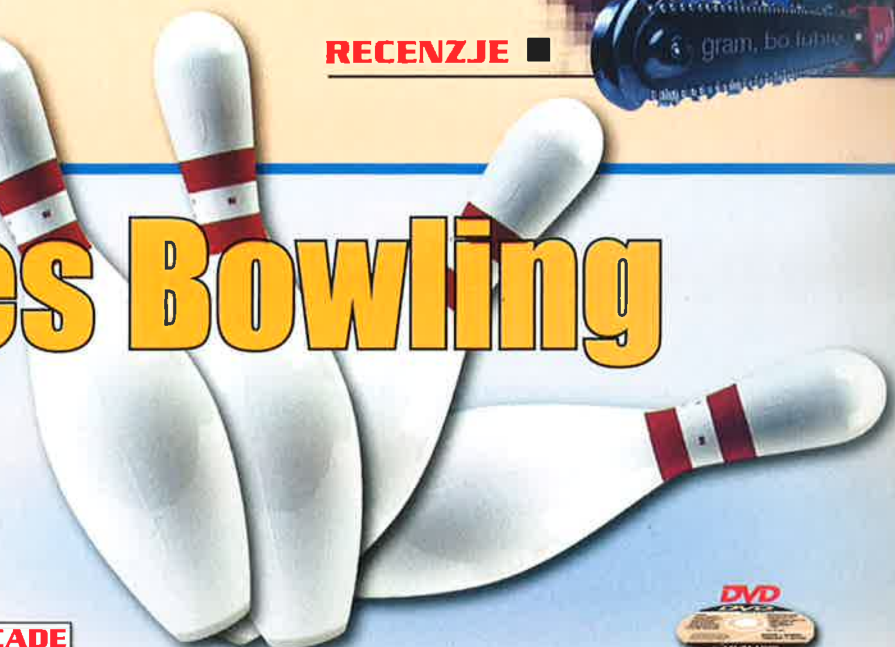
– niska rozdzielczość filmików

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 9

www.aspyr.com

Kelly Slater's Pro Surfer

Fast Lanes Bowling



Ciskanie kilkunastofuntowej kuli po idealnie wypolerowanym parkiecie i oglądanie, jak ta pędzi w sam środek trójkąta złożonego z kręgli, to niezwykle przyjemne uczucie. O ile oczywiście po wyrzuceniu kuli nie okaże się, że grający nie leci wraz z nią (pozdrowienia dla mojej dziewczyny). ;-)

Qn`ik

GATUNEK: ARCADE

DVD 04/2004

CD-ACTION 04/2004

Aby takiego ryzyka uniknąć, zawsze można nie grać albo skusić się na zakup symulacji tej barowej dyscypliny sportu. Nie jest to oczywiście to samo, jednak nie ma się co oszukiwać - komputer zawsze pozostanie tylko marną namiastką prawdziwych wrażeń.

Złe miłego początki

Gdyby gry oceniać po samym menu głównym, Fast Lanes Bowling od razu wylądowałoby w Kaszance. Takie paskudztwa nie zdarzają się już nawet w „arcydziełach" z Activision Value, a co dopiero w grach mających nieco większe ambicje. Na szczęście jednak nastawienie do gry zmienia się o 180 stopni po włączeniu szybkiej rozgrywki. Być może zachwyt grafiką spowodowany jest tym, że ostatni mój kontakt z symulacją kręgli miał miejsce w grze na komórkę. Niemniej nie można zaprzeczyć, że **Fast Lanes Bowling jest najładniejszą i najlepszą tego typu grą na PC.** Oraz - zupełnie przy okazji – jedyną.

Te kręgle (?) już nie mają szans.

Easy to learn...

...hard to master, jak to mawiają użytkownicy współczesnej łaciny. Dobrze oddaje to kontakt z FLB - **już po trzech minutach wszystko wiadomo: co, gdzie i jak uderzać.** Już wtedy zdarzają się spare'y, a nawet strike'i. Aby jednak pokonać komputer w turnieju (czy też - znacznie przyjemniejsza opcja - znającego się na rzeczy żywego zawodnika), trzeba się naprawdę wysilić. Cyfrowy przeciwnik nie ma litości i nie daje forów - już w pierwszym meczu większość jego rzutów kończy się zbiciem wszystkich kręgli.

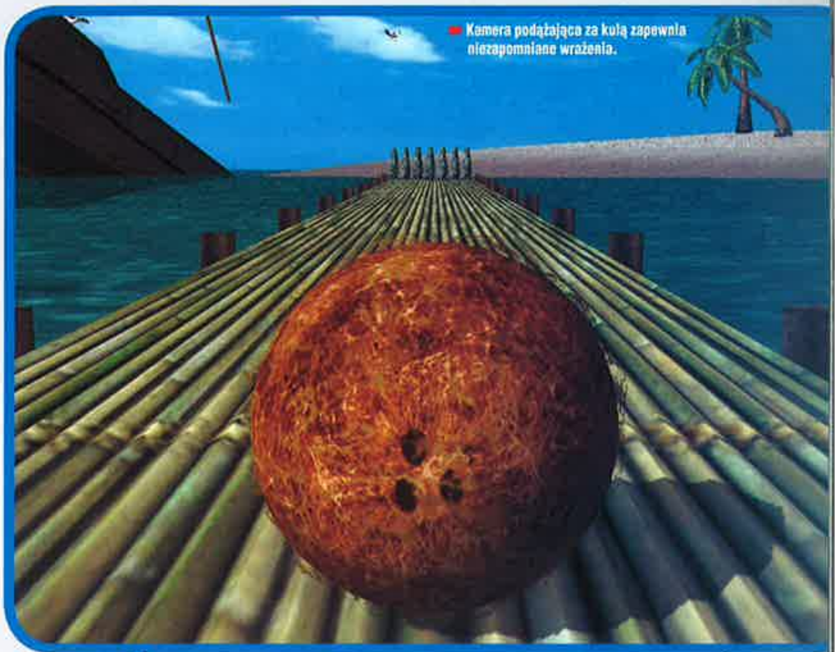
Dwa ustawienia kamery plus dodatkowe wskaźniki gwarantują maksymalną precyzję.

Rag - pin?

Najważniejszym elementem w tego typu grach jest oczywiście fizyka - czy kula i kręgle zachowują się jak w rzeczywistości. Tu trzeba autorów bardzo pochwalić, gdyż nie sposób mieć jakichkolwiek zastrzeżeń do systemu kolizji. Miłośnicy FPS mają swoje rag-doll, miłośnicy kręgli śmiało mogą mówić o... czy ja wiem - wooden - pin? Naprawdę - wyraźnie widać, że ludzie z Enlight się postarali.

I w Egipcie, i na molo

Wiecie, że kręgle znane były już w starożytnym Egipcie? Już wiecie. Dzięki komputerowi będziecie mogli pograć również tam. Fast Lanes Bowling nie podchodzi nazbyt serio do tematu - możemy ciskać kule w normalnej kręgielni, ale do dyspozycji mamy również inne niezwykle zróżnicowane i nietuzinkowe lokacje. Przykładowo - stacja kosmiczna, statek piracki (wszystko się wtedy kołysze!), średniowieczny zamek, a nawet plaża. O ile fizyka pozostaje bez zmian, to już cała oprawa graficzna nie pozwala na pojawienie się uczucia jednolitości. Na statku pirackim rzucamy coś, co przypomina okrągłą bombę, na stacji kosmicznej - kulę ziemską, plaży - kokosa etc., etc. (Nie ma też przeszkód, by zmienić rodzaj kuli - stąd też można używać wyżłobionej dyni a la Halloween w starożytnym Egipcie. Notabene kule różnią się naturalnie nie tylko wyglądem, ale i ciężkością.) Kończąc o oprawie graficznej - warto dodać, że menu po naciśnięciu [Escape'a] wygląda inaczej w zależności od lokacji (i prezentuje się o niebo lepiej od głównego).



Kamera podążająca za kulą zapewnia niezapomniane wrażenia.

Wszystko pięknie, ale...

Powyższy hymn pochwalny nieco koliduje z oceną, jaką widzicie po lewej. Bo i owszem - fizyka jest znakomita, grafika cieszy oczy, gra się niezwykle przyjemnie, ale... Do czasu. Gra jest co prawda zróżnicowana (różne tryby gry, o których nie wspomniałem ze względu na brak miejsca), **nie ma jednak czegoś, co by mogło zatrzymać przed nią samotnego gracza na dłużej niż kilka minut.** Co innego, jeśli ktoś dysponuje grupą kilku osób, z którymi można się spotkać przy piwku i kręglach. Na komputerze nie będzie co prawda tak zabawnie jak na kręgielni, ale na pewno rachunek ekonomiczny wam to wynagrodzi.

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 400 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: T&L

Producent: Enlight
Dystrybutor: brak

+ grafika
+ odgłosy
+ realizm

− nie ma multiplayera przez LAN/Internet
− dla samotników - na dłuższą metę nudna

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	8
AUDIO	7

www.enlight.com/flbowling

GymSIM

Czarny Iwan

Seria The Sims, w której specjalizuje się Maxis, zyskała nowego konkurenta. Produkcja mało znanego bułgarskiego zespołu deweloperskiego Tribestan Software, zatytułowana GymSIM wniesie nową jakość do gier z rodziny symulatorów życia.

GATUNEK: SIM

Życie jest za krótkie, aby być małym...
Andreas Munzer
(zmarł podczas zawodów)

Panowie z kraju kwitnącego testosteronu wzięli pod lupę jeden z najistotniejszych wątków żywota każdego młodego człowieka, a mianowicie jego **aktywność fizyczną**. Regularnie ćwiczących na siłowni ludzi jest na świecie około 300 milionów, a wielkie show kulturystyczne w rodzaju *Night of Champions* czy *Mr Olympia* przyciągają kolejne setki tysięcy widzów i najpotężniejszych reklamodawców z całego globu. Na tle popularności sportów siłowych w ogóle właściwie trzeba się dziwić, że dopiero **teraz ktoś postanowił uszczknąć kawałek z napakowanego kreatyną tortu!**

Na skróty

Pierwsza rzecz, którą musicie wiedzieć, to ta, że tytuł z Tribestan jest bardzo specyficzny. Po pierwsze, w programie **nie dyskryminuje się preferencji graczy co do wyboru płci własnej i partnera, z którym chce się... ćwiczyć** (o tym jeszcze za chwilę). Po drugie, **oprócz klasycznej drabiny rozwoju jest też opcja pozwalająca pójść na skróty** i osiągnąć zdumiewające wyniki w parę tygodni (a naszego obiektywnego czasu o wiele szybciej). Jak to wszystko wygląda?

Dowodzik, poproszę

Zaczynamy grę od wyboru postaci i zdefiniowania parametrów, które jej przysługują. Wiek bohatera jest z góry narzucony. Gość, którego losami pokierujecie, **nie może być młodszy niż 18 wiosen** (co ma sens, bo akurat kulturystyka jest takim sportem, jaki może zamienić gołowąsa w Golluma). To, czy wasz początkujący paker będzie niebieskookim, łysym hiphopowcem z kozią bródką, czy też brzuchatym rastamanem w czerwonych trampkach - zależy już od was.

Kulturystyka (łc. cultura, czyli uprawa, ćwiczenie) to system ćwiczeń gimnastyczno-siłowych powodujących harmonijny rozwój sylwetki i wysoką sprawność.

Duży może więcej

Parametrów jest tu masa - można pół dnia strawić na "ustawianiu" bohatera. Zapomniałem nawet o moim koktajlu proteinowym, tak mnie ta zabawa wciągnęła. Pierwsza rzecz to oczywiście płeć... tak, tak... w grze z Tribestan możecie wyhodować nie tylko Arnolda, ale również jego kobiecy odpowiednik... Arnoldkę! Zanim napiszę, jak się konstruuje takie "cudo", wrażliwe osoby muszę poprosić o opuszczenie następnych kilkunastu wersów.

(...)

Te kropki pozwolą wam złapać oddech, kolejne będą oznaczać, że najgorsze rzeczy zostały już napisane.

Podczas wyboru postaci kobiety **definiujemy jej sylwetkę** (można wybrać już wstępnie napakowaną kobiałkę – w stylu fitneski), a także kilka dodatkowych rzeczy. I tu jest właśnie najbardziej ciekawie. Można m.in. określić, czy będzie miała niewielki wąsik pod nosem, zaznaczyć opcję duże stopy i szerokie barki (to ważne, na takim stelażu mięśnie lepiej i szybciej rosną!). Po moich modyfikacjach przyszła mistrzyni kulturystyki wyglądała jak skrzyżowanie goryla z szafą grającą, ale za to jakie potem osiągała wyniki! Ho, ho!

(...)

Facetów układamy wg podobnego klucza. Typ sylwetki jest najistotniejszy z punktu widzenia późniejszych osiągnięć. Panowie, to proste – **bez optymalnych warunków genetycznych nie ma szans na mistrzostwo świata**! Wybór grubokościstej sylwetki już na „dzień dobry" daje spore możliwości, ale związane jest to również z tuszą, nad którą trzeba później ciężko pracować. Można też zdefiniować "cieńszego" zawodnika, któremu wystarczy zaordynować mocny trening, dobre odżywki, właściwy odpoczynek i trochę diuretyków przed występami.

Home, sweet home

Gdy już się nacieszycie parametrami postaci, zostaniecie przeniesieni do do-

Rośnij duży i piękny... zostań mistrzem!

Najbardziej kontrowersyjny SIM od czasu Luli - Imperium seksu...

mu naszego pakera. Zabita deskami chata, w której początkowo przyjdzie mieszkać i trenować przyszłemu mistrzowi, wymaga wielu inwestycji, a by zdobyć mamonę - trzeba... iść do pracy.

Facet od wszystkiego

Początkowo do wyboru są tylko fuchy w rodzaju "fizycznego" do przenoszenia lodówek w hurtowni, sprzątacza w dużym markecie, sprzedawcy ryb, facia do rozlewania piwa w budce na świeżym powietrzu itp. Zarobki nie są duże, ale wystarczy, by zajrzeć do paru sklepów i wykupić karnet w pobliskim Muscle Club. Tryb zakupów jest banalnie prosty. Przy ulicy, na której mieszka nasza gwiazda, stoi akurat kilka małych sklepików. Zaopatrzymy się w nich w pierwszy zestaw hantli, sztangę, obciążniki i ławeczkę do wyciskania. W drugim można kupić różne suplementy, napoje energetyczne i izotoniczne, batony proteinowe, a także... mocniejsze mikstury, których nie można zdobyć w oficjalnym obiegu. Tak... **Bułgaria to kraj, w którym większość zabronionych na świecie hormonów jest dostępna w aptekach bez recepty** - twórcy podeszli więc do tematu... liberalnie. Może nawet zbyt liberalnie. Co wybierzesz - czerwoną czy niebieską pigułkę, zależy już od ciebie...

Satyra w krótkich spodenkach

Zadziwiające, że panowie z Tribestan Software pomyśleli nawet o menu z wieloma modelami strojów (tzn. majtek) dla startujących zawodników (są też stringi) czy też o maszynkach do golenia ciała, bejcy i olejkach, którymi smaruje się ciało przed zawodami. Oferta sklepów jest przebogata. Z naszego sportowca można zrobić jakby golema i chodzący eksperyment chemiczny w jednym - oczywiście, o ile mamy odpowiednią ilość kasy. Z tym akurat nie ma problemu, bowiem **puste kieszenie i ciężka harówa w sklepie z zabawkami to tylko kilka pierwszych miesięcy.** Potem można zdmuchnąć piankę z piwka, a raczej koktajlu proteinowego - i raczyć się urokami życia. **Zadaniem gracza jest utrzymać kruchą równowagę pomiędzy ilością treningu w domu, na siłowni, pracą i odżywianiem się** (ten ostatni wątek można również przełączyć na automat, bohater je wówczas na mieście), zalecając odpowiednią dietę. W zależności od tego, jak traktujemy mistrza, zmienia się jego waga, wygląd, samopoczucie, siła, chęć do życia i w konsekwencji - wyniki podczas pokazów i zawodów (za które dostajemy największą kasę).

Ryzyko zawodowe

Po drugiej, tej ciemnej, stronie mistrzostwa **czają się zawał serca, marskość wątroby, choroby skóry, dodatkowe ręce i nogi.** Pamiętacie film *Mucha*? No właśnie. Coś takiego, w równie paskudnej formie, może ostatecznie wyleźć z megapakera. Dlatego lepiej o niego dbać - pilnować, by się regularnie odżywiał, wypróżniał i w miarę możliwości jak najwięcej spał (regeneracja i przyrost mięśni mają miejsce podczas snu). Nie można też zapominać o rozrywkach intelektualnych! W końcu paker to nie tylko dzikie mięso, ale również myśląca i czująca istota!

Po godzinach

Podobnie jak w *The Sims*, **życie towarzyskie jest tu bardzo istotne.** Do domu bohatera przychodzi masa ludzi. Kręcą się po pokojach, niektórzy próbują zrobić jakiś lewy interes, inni zwędzą tabletkę L-karnityny, a ci jeszcze bardziej bezczelni **napchają sobie brzuchy tym, co znajdą w lodówce** (a potem zostawiają brązowe smugi na podłodze... obrzydliwe). Na szczęście za niewielką kasę można zatrudnić panią do sprzątania.

Goście, tak jak w życiu, to w większości ludzie, którzy przychodzą tylko zawracać gitarę, przynudzać i przeszkadzać. Na szczęście zdarzają się również osoby o podobnych zainteresowaniach jak u naszego Heńka. Poznasz ich po tym, że pierwsze kroki kierują do atlasu, który stoi niczym ołtarz w centralnym punkcie salonu.

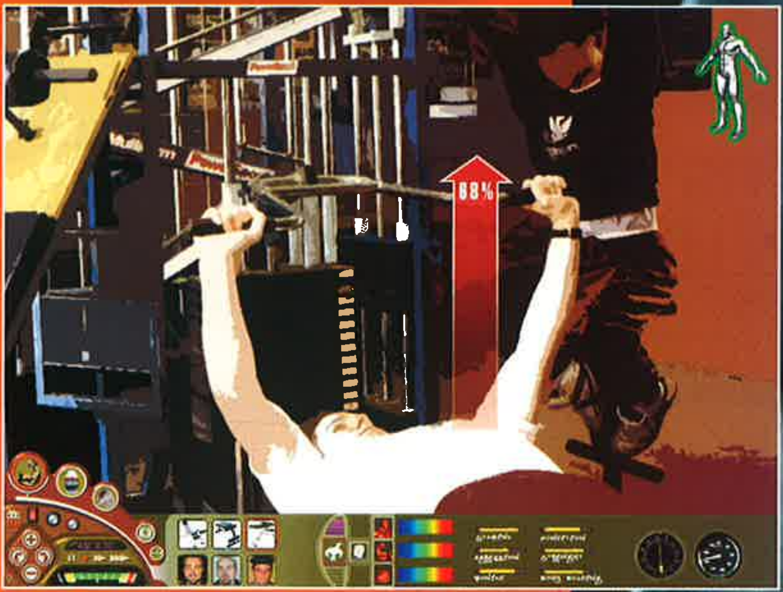
Dialogi są dość banalne. **Ale jeśli w jego trakcie włączy się czerwona ikona z symbolem serca - oznacza to, że może się wydarzyć coś więcej.** I tu wielkie zaskoczenie, o czym zresztą pisałem na początku. **Ikonka serca może się włączyć zarówno dla opcji facet – kobieta, jak i facet - facet... taaaak.** To musi boleć. Na szczęście oszczędzono nam szczegółów. Sfera uczuć została tu przedstawiona za pomocą baterii różnych ikonek, które symbolizują nastawienie, nastrój bohatera itp. Tak jak na gadu-gadu - czym więcej uśmiechów, "całuśnych" buziek itd., tym atmosfera gorętsza.

Osiem widoków

Grafika zyskuje przede wszystkim za szczegółowość. Nie mówię, że zobaczycie, jak się pręży każde włókno poprzecznie-prążkowane, **ale postarano się oddać różnicę, jaka zachodzi w delikwencie, który zjada wiadro odżywek dziennie i do tego wali w pośladek "witaminy".** Graficy postarali się oddać cały proces zmian, jaki zachodzi pomiędzy amatorem a zawodowcem.

Giera ma wsparcie nowych kart graficznych, ale silnik siada w momentach, gdy na ekranie pojawia się zbyt dużo... pakerów. Niektóre postacie zaczynają się wówczas poruszać jak muchy w smole lub na odwrót – urywanymi skokami do przodu.

Dużym plusem jest kamera, której ustawień jest aż osiem! Można także niemal dowolnie powiększać i pomniejszać obraz oraz korzystać z trybu FPP. Świat widziany oczami kulturysty wygląda dość różowo (przynajmniej w grze). **Tekstury się nie rozłażą, a wysoka rozdzielczość i wsparcie efektów specjalnych daje całkiem miły dla oka efekt.**



Załóż farmę i bądź zdrów

Gra została na razie wydana tylko na rodzimym - bułgarskim rynku, ale w opcjach instalacyjnych jest kilka zachodnich języków - zatem panowie z Tribestan planują również atak na resztę Europy. A i zapewne na Mekkę kulturystyki i największy rynek z nią związany - USA. Czy GymSIM ma szansę odnieść sukces na naszym rodzimym rynku? Hodowaliśmy już dinozaury, zarządzaliśmy wesołym miasteczkiem, ba - tworzyliśmy nawet podstawową komórkę społeczną i dbaliśmy o przedłużanie gatunku! **Tym bardziej znajdą się chętni, którzy będą chcieli hodować mistrza kulturystyki.** Powodzenia i nie zapomnijcie o napoju izotonicznym - nie można dopuścić do odwodnienia organizmu!

KONKURS PIĘKNOŚCI MĘSKIEJ

Od szczęk do pięty wszedł napięty.
Oliwne na nim firmamenty.
Ten tylko może być wybrany,
kto jest jak strucla zasupłany.

Z niedźwiedziem bierze się za bary
groźnym (chociaż go wcale nie ma).
Trzy niewidzialne jaguary
padają pod ciosami trzema.
Rozkroku mistrz i przykucania,
Brzuch ma w dwudziestu pięciu minach.
Biją mu brawo, on się kłania
na odpowiednich witaminach.

Wisława Szymborska

8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Tribestan Soft.
Dystrybutor: Tribestan Soft.

- ⊕ menusy
- ⊕ świetny system rozwoju postaci
- ⊕ dużo chemii
- ⊕ niezły poradnik

- ⊖ specyficzna grafika, nie każdemu się spodoba
- ⊖ tryb zawodów niedopracowany
- ⊖ pewne problemy z AI

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

www.tribestan.com

Czasy mamy teraz takie, że wszyscy marzą tylko o popularności i sławie - nawet jeśli zdobytych w sposób moralnie dwuznaczny, z wykorzystaniem talentu i pomysłów innych, po sprzedaniu w sobie tego, co najważniejsze. Stąd sukces programów, takich jak *Idol*, które dają tysiącom nadzieję zdobycia upragnionego rozgłosu.

Constanty Foch

GATUNEK: SIM

Fame Academy

Idol - nie jest jedyną telewizyjną audycją, która oferuje „15 minut sławy". Jedną z tych pozostałych jest Fame Academy - program bardzo popularny przede wszystkim na Wyspach Brytyjskich, na których emituje go telewizja BBC. Fame Academy różni od innych programów tego typu przede wszystkim to, że tutaj wszyscy finaliści (jest ich łącznie trzynastu) mieszkają w jednej posiadłości, w której ćwiczą sceniczne umiejętności pod okiem siedmiu profesjonalistów. Gra Fame Academy, choć bazuje na licencji programu, jednak nie pokazuje jego przebiegu, a przedstawia losy jego zwycięzcy i pierwsze kroki w poważnym show businessie. I tak jak większość „talentów" biorących udział w programach typu *Idol* czy *Fame Academy*, wykorzystuje popularne piosenki i sceniczne ruchy wymyślone przez innych dużo bardziej autentycznych artystów, tak i sama gra Fame Academy jest przeróbką największego przeboju na rynku gier komputerowych, czyli gry *The Sims*.

Fame Academy nie jest szczególnie udaną grą. Jej twórcy za bardzo wzorowali się na The Sims, a oprawa dźwiękowa i graficzna stoją co najwyżej na przeciętnym poziomie.

Big Brother w całej swej (nudnawej) krasie!

Talent

Grę rozpoczynasz oczywiście od kreacji bohatera-przyszłego idola mas. Mimo że **konfiguracja piosenkarza lub piosenkarki zajmuje aż trzy ekrany**, w rzeczywistości wpływ na jego wygląd jest dość ograniczony – ot, wybierasz jedną z kilkunastu niewiele różniących się twarzyczek, decydujesz np. o wielkości biustu, zestawiasz trochę ciuszków, które nie tworzą żadnej spójnej kreacji. **Dużo ważniejsze od strony estetycznej jest ustalenie „stylu"**, jaki reprezentuje twój materiał na gwiazdę - każde ubranie ma własny charakter (glam, rock, uliczny, młodzieżowy, zen), a ten wpływa na wizerunek (czyli „imidż") wykonawcy. Odgrywa to pewną rolę w przyszłej jej/jego karierze, np. niektórzy specjaliści wymagają od podopiecznych odpowiedniego stylu na odpowiednim poziomie (choćby nauczyciel hiphopowego tańca, który uczy tylko piosenkarzy o ulicznym stylu na poziomie 30 punktów). Ten pomysł ze stylem przewija się przez całą grę - pokoje, jakie stawiasz we własnej posiadłości, też mają różne style, podobnie kroki taneczne czy elementy oświetlenia. Bez obaw jednak - zawsze możesz to zmienić, przebierając bohatera lub przemeblowując mu pokój. Nie musisz się martwić, że nie trafisz do jakiejś grupy odbiorców.

Praca

Sama gra podzielona jest na **dziewięć rozdziałów**, które zawsze kończą się jakimś specjalnym występem. Zanim jednak do niego dojdzie, musisz wypełnić pewne zadania stawiane przez menedżera w cut-scenkach. Jakie to zadania? A choćby opanowanie no-

Fame Academy

wych kroków tanecznych, piosenki brakującej w twoim repertuarze, utrzymanie popularności. Rozgrywka toczy się w twojej posiadłości, którą - podobnie jak w *The Sims* - urządzasz, wyznaczając pokoje, wstawiając drzwi, okna, tapety, a przede wszystkim różnego rodzaju **przedmioty.**

Są one o tyle ważne, że to właśnie **za ich pomocą realizujesz zadania**, np. kupując biurko, możesz odpisywać na pocztę od fanów, co z kolei zwiększa twoją popularność. Inwestując w mikrofon, możesz szkolić – oczywiście pod okiem zatrudnionego nauczyciela – śpiew. Poza pracą musisz także dbać - podobnie jak w *The Sims* - o potrzeby pupila. Jeśli jest zmęczony, posadź go na sofie, jeżeli chce się rozerwać, kup automat do gier i pozwól, by spędził przy nim kilka godzin. **System sterowania i interfejs właściwie zostały bez większych zmian przeniesione z *The Sims*** (menu w lewym dolnym rogu ekranu, używanie przedmiotów poprzez klikanie ich i wybieranie odpowiedniej opcji z menu kontekstowego), więc weterani tamtej gry nie będą mieli z nimi żadnych kłopotów.

Dzięki możliwości edycji postaci, możemy obdarzyć naszą "Starletkę" biustem Pameli A.

Pieniądze

Podobnie jak i system sterowania, **tak mechanika rozgrywki jest właściwie identyczna jak w słynnej symulacji życia firmy Maxis.** Tych podobieństw jest tak dużo, że nie ma co ich wymieniać - nawet to, że w niektórych momentach gry dbasz równocześnie o potrzeby i rozwój kilku postaci (w *The Sims* członków rodziny, w Fame Academy członków zespołu) czy to, że powinieneś dbać o relacje między postaciami, rozmawiając z nimi - działa w takim sam sposób jak w *The Sims*. **Najbardziej istotną różnicą jest sposób zarabiania pieniędzy.** W *The Sims* robiłeś to, wysyłając postać do pracy, a wtedy znikała ona z ekranu gry - czas przyspieszał. Po kilku chwilach wracała z powrotem, zmęczona, ale z czekiem. W Fame Academy pieniądze na koncie mnożą się cały czas, **a tempo tego przyrostu zależy od współczynnika twojej popularności.** Powinieneś zatem o tę **popularność dbać** - i odpisywać na listy fanów, brać udział w sesjach zdjęciowych itd. To dość interesujący mechanizm - sprawdza się w grze i motywuje do ciągłego kontrolowania stanu popularności. Za to plus!

Sława

Warto przypomnieć, że twórcy *The Sims* zmierzyli się już z tematem gwiazdorstwa i sławy, w dodatku *The Sims: Gwiazdor.* Tam, jednym z ciekawszych pomysłów było zamienienie sekwencji śpiewanych w minigierki logiczne, dzięki czemu były to elementy interaktywne, angażujące uwagę gracza. W *Fame Academy* jest nieco inaczej. Nauka kroków tanecznych, śpiewu itd. związana jest zazwyczaj z używaniem konkretnych przedmiotów, tzn. **wystarczy kliknąć dany obiekt (np. drążku baletowym), poczekać trochę i... twój bohater zyskuje nową umiejętność.**

Odmiennie wyglądają też koncerty kończące każdy rozdział/poziom gry (bywają spektakularne, np. występ na ogromnym festiwalu w stylu Woodstock). **Taki występ musisz dokładnie zaplanować** – każdy składa się z ośmiu faz i dla każdej określasz kroki taneczne, jakie będziesz wtedy wykonywał, oraz towarzyszące im efekty świetlne. Kiedy ustalasz poszczególne elementy występu, od razu widzisz, jak to wpłynie na jego atrakcyjność, a **cała zabawa polega na tym, by wymyślić show, które przekroczy pewien ustalony odgórnie minimalny poziom atrakcyjności.** Nie jest to bardzo trudne - wystarczy tylko wybierać najbardziej skomplikowane układy choreograficzne i efekty świetlne i nie przejmować się zupełnie tym, by całość się kleiła w jakąś sensowną sekwencję. I tak sam koncert jest już całkowicie pozbawiony interakcji - możesz tylko obejrzeć występ pupilka, a **średniej jakości grafika sprawia, że nie jest to najciekawsze zajęcie.**

Fame Academy na konsoli

Fame Academy to całkiem rzadki przypadek gry, która funkcjonuje w dwóch różnych rodzajach w zależności od platformy. O tym, jak wygląda PC-towe oblicze gry, mogliście przeczytać w znajdującej się na tych stronach recenzji. Wersja gry na PS2 to jednak **zupełnie inna produkcja** - gra taneczna, w której wcielasz się w postać jednego z 10 kandydatów do tytułu zwycięzcy programu *Fame Academy*.

Twórcy wersji konsolowej również nie pokusili się o specjalną oryginalność - konsolowa edycja tego tytułu to klon *Dance Dance Revolution*, czyli gra, w której na specjalnej podłączanej do PS2 macie wykonujesz kroki, jakie wskaże ci postać na ekranie. Dzięki umowom licencyjnym podczas grania w *Fame Academy* masz okazję zatańczyć do kawałków (te same numery pojawiają się w wersji PC) wykonawców, takich jak Sophie Ellis-Bextor, Christina Milian, Texas, Ce Ce Peniston, Donna Summer, Ms Dynamite, Elton John, Daniel Bedingfield, Lionel Richie, One T, Cunnie Williams, Oliver Cheatham i Havana Delirio, czyli co najmniej kilku naprawdę znanych, lubianych i udanych hiciorów. Jednak nawet to nie gwarantuje takiej zabawy, jak umówienie się z jakąś Perełką na środku dancefloor i sprawienie, by parkiet zapłonął pod waszymi stopami. Czego życzymy wam na koniec karnawału...

15 minut...

Fame Academy nie jest szczególnie udaną grą z kilku co najmniej powodów. Przede wszystkim jej twórcy za bardzo wzorowali się na *The Sims*, by móc docenić ich własne pomysły, a oprawa dźwiękowa i graficzna stoją co najwyżej na przeciętnym poziomie. Jeśli wziąć pod uwagę fakt, że program Fame Academy nie jest u nas znany, szanse na powodzenie gry na polskim rynku są jeszcze bardziej mizerne. Cóż, nie od dziś wiadomo, że taka zapożyczona od innych sława na kredyt trwa krótko, chyba nawet krócej niż te 15 minut...

EDA

DVD 04/2004

5+

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Monte Cristo
Dystrybutor: Cenega

⊕ kilka ciekawych pomysłów na dostosowanie formuły *The Sims* do tematu
⊕ mechanizm popularność/pieniądze

⊖ przeciętna grafika
⊖ nieestetyczny interfejs
⊖ zbyt wiele zapożyczeń z *The Sims*

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	5

www.montecristogames.com

Jetfighter 5: Homeland Protector

Pepin Krootki

GATUNEK: SYMULATOR

Latanie było odwiecznym marzeniem człowieka. Pech chciał, że odkąd wymknęło się ono ze sfery marzeń i stało możliwe, obwarowywane jest coraz to nowymi ograniczeniami. Już sam koszt przedsięwzięcia stanowi dla wielu nie lada przeszkodę. Jeśli ktoś już ją przezwycięży, musi stawić czoło rygorystycznym wymaganiom dotyczącym zdrowia i przejść trudne szkolenie.

Lot samolotem braci Wright nie był bowiem zbyt fascynującym przeżyciem (pomijając doniosłość samego wydarzenia), ze względu na niewielkie możliwości owej maszyny. W miarę jak latające wehikuły szybowały coraz szybciej i wyżej, ich obsługa stawała się coraz bardziej skomplikowana. Oczywiście zawsze można kupić bilet lotniczy, lecz nawet wtedy nie obędzie się bez długiej i uciążliwej odprawy, wypytywania, czy bagaże są nasze itd. W końcu dumnie, i przez parę godzin, możemy podziwiać opasły silnik skutecznie zasłaniający widoki, aby po wylądowaniu dowiedzieć się, że zagubiono nasze walizki. Cóż...

Na szczęście są jeszcze gry, takie jak Jetfighter V, za sprawą których w domowym zaciszu możemy się poczuć jak asy przestworzy. Wystarczy opanować funkcje kilku klawiszy (mniej nawet niż w popularnym shooterze FPS!) i już przez siedemnastocalowy iluminator (...monitor?) podziwiać możemy zapierające dech w piersiach krajobrazy.

Wcielamy się w amerykańskiego pilota wojskowego, pochłoniętego bez reszty przez ulubione zajęcia - obronie demokratycznej ojczyzny! Nasz bohater pilotuje jeden z trzech wspaniałych samolotów, produkcji amerykańskiej, ma się rozumieć.

Siedzę sobie w Jetfighterze, latam, strzelam - to mnie bierze!

W najnowszym Jetfighterze wcielamy się w **amerykańskiego pilota wojskowego**, pochłoniętego bez reszty ulubionemu zajęciu, służbie, miłości, mianowicie obronie demokratycznej ojczyzny! Nie jest to specjalnie trudne zajęcie, bowiem nasz bohater pilotuje jeden z **trzech wspaniałych samolotów** produkcji amerykańskiej, ma się rozumieć. Mogą to być spatynowany już troszkę F-16, niewidzialny dla radaru F-22 oraz ultranowoczesny, superhiper F-35 Joint Strike Fighter. Różnice w pilotażu poszczególnych maszyn istnieją i... tylko tyle można o tym powiedzieć, bo tak naprawdę żadna z nich **nie zachowuje się w sposób przypominający rzeczywistość**. Raptor nie ma nawet dysz umożliwiających sterowanie wektorem ciągu. Cała różnica sprowadza się zatem do tego, że jeśli lecimy F-16, przeciwnik praży do nas rakietami już z daleka, podczas gdy w kokpicie F22 jesteśmy bezpieczni dopóki nie otworzymy drzwi komory uzbrojenia (pojawiamy się wtedy na nieprzyjacielskich radarach). Na całe szczęście nasz własny radar wykrywa wszystkie cele latające i naziemne, znajdujące się na dowolnej wysokości oraz w dowolnym położeniu względem maszyny. Tak więc biedny nieprzyjaciel musi się potykać nie tylko ze współczesną techniką militarną, ale i z praktycznie samym panem Bogiem. Zresztą chyba zdaje on sobie sprawę z beznadziejności własnego położenia, bo gdy wyskoczy z amunicji, nie próbuje nawet specjalnie uciekać.

F-16 Falcon (Player's)

Setny wróg z przestworzy spada, nuda się w mój kokpit wkrada...

Zabawa w piątej części Jetfightera przedstawia się zatem, jak następuje. Najpierw naczelstwo w prostych słowach wyjaśnia, jak chłop krowie, nasze obowiązki względem ojczyzny i narodu. Ciężar ten sprowadza się przeważnie **do uwolnienia nieba od nieprzyjacielskich samolotów występujących** tu jedynie w **dwóch rodzajach** - Mig-29 oraz Mig-42 Foxglove. Poza tym od czasu do czasu trzeba jeszcze posypać bombami kilka czołgów (również produkcji radzieckiej) tudzież dokonać rozpoznania, identyfikując jakiś obiekt. Na tym inwencja twórcza autorów Jetfightera się kończy. Dołączonym do gry edytorem misji wskóramy zresztą **niewiele więcej**. Przejdźmy zatem do rzeczy.

Nie zadzieraj nosa, nie rób takiej miny... :)

Misję rozpoczynamy **od razu w powietrzu** - i szarżujemy czołowo na wroga niczym na średniowiecznym turnieju. Razem z nami w wir walki rzuca się kilku skrzydłowych w liczbie od jednego do dziesięciu. Warto nadmienić, że **nie mamy żadnego wpływu na poczynania owych dzielnych dżentelmenów**, gdyż autorzy najwyraźniej uznali, iż system wydawania rozkazów protegowanym byłby zbyt wielkim utrudnieniem nieskomplikowanej formuły Jetfightera.

Powiem nawet więcej jeszcze, ci piloci to istne leszcze!

Kiedy przeciwnik zbliży się do nas na odległość strzału, odpala w naszą stronę **wszystko, co ma podwieszone pod skrzydłami**. Następne parę sekund upływa nam na wykonywaniu desperackich uników i przyozdabianiu nieba serpentynami chaffu i flar. Jeśli jednak zdołamy przeżyć ten krytyczny moment, dni, a raczej sekundy wroga są już policzone. Mam wrażenie, że doskonale zdaje on sobie z tego sprawę, albowiem nawet **nie próbuje się wdawać w pojedynek na działka**. Miast tego - oddala się powoli (i z godnością), lecąc po lekkim łuku tak, że bez problemu go dogoniamy i dziurawimy ołowiem. Uporawszy się z latającym inwentarzem, czasem musimy jeszcze spruć parę czołgów T-90, które sporadycznie odgryzają się z wyrzutni rakiet ziemia-powietrze - w te uzbroili je zresztą twórcy Jetfightera (bo raczej nie radzieckie biuro projektowe). Od czasu do czasu przyjdzie nam wykonać jeszcze nudniejsze zadanie, polegające na odszukaniu i zidentyfikowaniu zadanych obiektów za pomocą systemu LANTRIN, który jest bodaj najbardziej skomplikowanym urządzeniem w tej grze.

Nad grafiką, moi mili, także się nie wysilili...

Za generowanie grafiki odpowiada **podrasowany po raz kolejny engine Render Ware** znany z „wiekopomnych" i „przełomowych" produkcji, takich jak SAR4, Apache Air Assault czy Vietnam Med. Evac. Silnik ten zapewnia bardzo płynną animację, choć uczciwie trzeba przyznać, że nawet w najgorętszych momentach bitwy nie ma on zbyt wiele do liczenia. Krajobraz z dużej wysokości wygląda całkiem przyzwoicie, a i na najniższym pułapie tolerancyjny gracz nie poczuje się zdegustowany. O pochwałę natomiast proszą się **najwyższych lotów chmury** - na ich widok ślinkę przełknie każdy amator waty cukrowej i bitej śmietany. **Kokpity natomiast zdecydowanie trącą już myszką** i prezentują poziom szczegółowości oraz wykonania z przed ładnych paru lat. Podobnie mają się sprawy w przypadku dymu i eksplozji.

Grafika nie jest może najwyższych lotów, ale podobać się może...

And the Star-Spangled Banner in triumph shall wave O'er the land of the free and the home of the brave!

Od momentu uruchomienia gry do chwili, gdy naszym oczom ukaże się menu główne, trwa długa tyrada znaków firmowych. Pod grą bowiem podpisują się mężnie: Global Star Software, Interactive Vision, Render Ware, oraz Alien Ware. Cóż... Znacie takie powiedzenie: „gdzie kucharek sześć..."?

PEPIN PRZEDSTAWIA

Krootka historia lotnictwa:

p.n.e. Antyczna Grecja. Pierwszy udokumentowany wypadek w lotnictwie. Skonstruowany przez niejakiego Dedala prymitywny aparat latający runął do morza ze sporej wysokości. Pilot nie zdołał się katapultować. Powołana ad hoc minojska Komisja Do Spraw Badania Katastrof Lotniczych stwierdza w raporcie, że najprawdopodobniej przyczyną wypadku był błąd pilota (znaczne przekroczenie dopuszczalnego pułapu wysokości lotu).

1410 r. Bitwa pod Grunwaldem. Połączone siły polsko-litewskie odnoszą przygniatające zwycięstwo nad Zakonem Krzyżackim, mimo że nie dysponują wsparciem lotniczym. Acz kolwiek wsparcie „z góry" ponoć było (Booguuuurodzicaaa...!)

1492 r. Włoski turysta i awanturnik - Cristoforo Colombo, postanawia polecieć do Indii. Niestety przedstawiciel hiszpańskich linii lotniczych powiadamia go, że połączenie z Indiami właśnie zlikwidowano. Kolumb postanawia popłynąć statkiem. Na drodze staje mu Ameryka. Winnymi zostają Żydzi, których niezwłocznie wypędza się z Hiszpanii.*

1618 r. Defenestracja Praska. Dwóch pionierów lotnictwa podczas startu z okna pałacu w czeskiej stolicy próbuje pokonać grawitację. Eksperyment kończy się tragedią i staje się to przyczynkiem do krwawej i wyniszczającej wojny trzydziestoletniej. Rozwój czeskiego lotnictwa zostaje zahamowany na około trzysta lat.

1939-1945 r. Druga wojna światowa. Adolf Hitler napada na poszczególne państwa europejskie. Zupełnie niepotrzebnie ginie wielu wspaniałych lotników.

1957 r. Pies Łajka tak daje się we znaki władzy radzieckiej, że ta postanawia wysłać go na orbitę. Rozpoczyna się era lotów kosmicznych.

1961 r. Znany kynolog i obrońca praw zwierząt - Jurij Gagarin, udaje się w kosmos szukać Łajki. Niestety nie znajduje jej. Boga też nie!

1969 r. Amerykanie definitywnie kładą kres pogłoskom, jakoby Łajka ukrywała się na Księżycu.

2001 r. Pochodzący z krajów arabskich lotnicy amatorzy, których nie stać na własne aparaty powietrzne, postanawiają opanować maszyny eksploatowane przez przewoźników cywilnych. Niestety, podobnie jak wcześniej Kolumb, zderzają się z Ameryką.

2399 r. Polska spłaca ostatnią ratę kredytu zaciągniętego na zakup samolotów wielozadaniowych F-16...

* Colombo nie dostaje wizy amerykańskiej i (wściekły) próbuje tego jeszcze dwa razy.

03/2004

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Interactive Vision
Dystrybutor: Interactive Vision

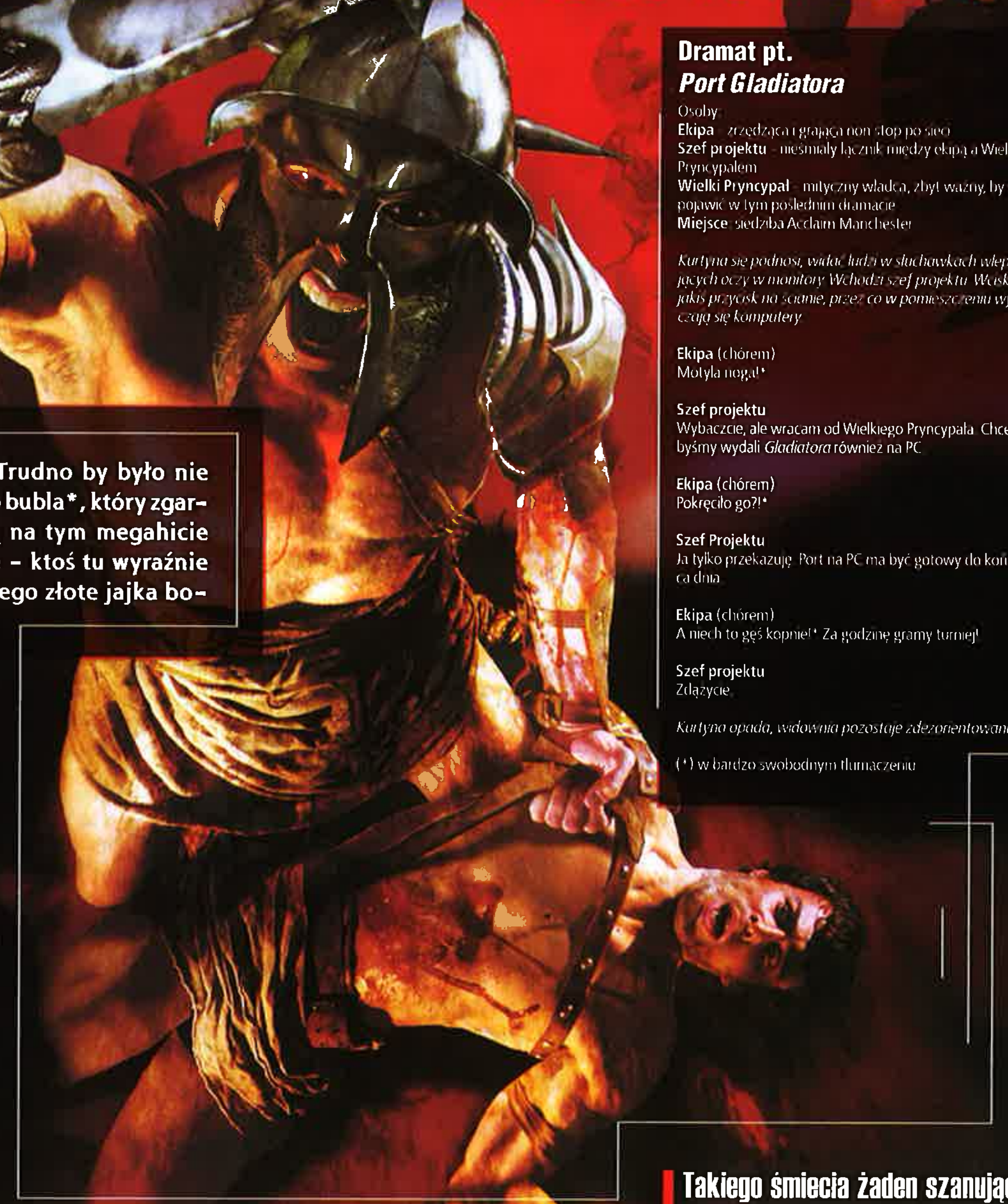
- ⊕ trzy samoloty do wyboru
- ⊕ łatwa, lekka i przyjemna
- ⊕ proste sterowanie
- ⊕ działa płynnie
- ⊖ mało urozmaicone misje
- ⊖ monotonna

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	5

www.jetfighter5.com

GATUNEK: AKCJA

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE



■ **Romulus**

Któż nie zna gladiatora Maximusa. Trudno by było nie usłyszeć o bohaterze hollywoodzkiego bubla*, który zgarnął masę Oscarów. A kto zna opartą na tym megahicie grę wydaną na PC? Nikt? No właśnie – ktoś tu wyraźnie przespał sprawę i nie wydoił znoszącego złote jajka bociana (albo coś w tym stylu).

Teraz już trochę na to za późno, bo sława *Gladiatora* już nieco przycichła. Starożytny Rzym wciąż jest jednak tematem nośnym, zaś krwawe walki na śmierć i życie zawsze cieszyły gawiedź, niezależnie od czynników społecznych i kulturowych. Na konsole jakiś czas temu wyszedł *Gladiator: Sword of Vengeance* - bardzo sympatyczna siekanina. Jednak tam się chyba nie przyjął (wszak takich gier dla tych maszynek powstaje masa), bo autorzy zdecydowali się go wypuścić również na PC. A raczej - sytuacja zapewne wyglądała tak jak wizja zarysowana po prawej.

To, co dostałem do recenzji, nie można nawet określić mianem wersji beta gry. I już choćby z tego powodu jej ocena leci poważnie w dół (o jakieś trzy punkty). Może to tylko wina wersji, którą dostałem do recenzji - temu zaprzeczyć nie mogę. Jednak podczas śledzenia opinii o Gladiatorze na różnych forach internetowych utwierdziłem się w przekonaniu, że nie tylko mój egzemplarz gry jest kpiną z PC-towców.

Zanim napiszę cokolwiek o grze, wspomnę o przebojach przed jej uruchomieniem. Przede wszystkim **gra wymaga DirectX 9.0a. I tylko jego** - jeśli masz na przykład 9.0b, możesz o graniu zapomnieć. Druga sprawa - mimo wielu prób **nie udało mi się jej odpalić na Win 98 z kartą Ati**. Ściągnąłem najnowsze Catalysty, ale grze się one nie spodobały – wyświetlał się komunikat, że mam stare sterowniki. W Internecie przeczytałem, że G:SoV wcale nie wymaga najnowszych driverów, tylko jakiś specyficzny ich numer. Nie miałem cierpliwości, więc grę zabrałem do domu - mam Windows XP i GeForce'a, a konfiguracja ta gwarantuje niemal w 100% bezproblemowe uruchamianie się najnowszych gier. (A propos - jeśli wierzyć wymaganiom sprzętowym, masa graczy wyposażonych w **karty z serii MX** może o grze całkiem zapomnieć.)

Dramat pt.
Port Gladiatora

Osoby:
Ekipa - zrzędząca i grająca non stop po sieci
Szef projektu - nieśmiały łącznik między ekipą a Wielkim Pryncypałem
Wielki Pryncypał - mityczny władca, zbyt ważny, by się pojawić w tym poślednim dramacie
Miejsce: siedziba Acclaim Manchester

Kurtyna się podnosi, widać ludzi w słuchawkach wlepiających oczy w monitory. Wchodzi szef projektu. Wciska jakiś przycisk na ścianie, przez co w pomieszczeniu wyłączają się komputery.

Ekipa (chórem)
Motyla noga!*

Szef projektu
Wybaczcie, ale wracam od Wielkiego Pryncypała. Chce, byśmy wydali *Gladiatora* również na PC.

Ekipa (chórem)
Pokręciło go?!*

Szef Projektu
Ja tylko przekazuję. Port na PC ma być gotowy do końca dnia.

Ekipa (chórem)
A niech to gęś kopnie!* Za godzinę gramy turniej!

Szef projektu
Zdążycie.

Kurtyna opada, widownia pozostaje zdezorientowana.

(*) w bardzo swobodnym tłumaczeniu

Takiego śmiecia żaden szanujący się dystrybutor wydać nie powinien.

Grafika może nieco sztuczna, ale pasuje do tego na pół boskiego klimatu.

I owszem - **udało się ją odpalić**. Jednak już przy planszy początkowej (typowo konsolowego „wciśnij start") pojawił się problem. Nie lubię wertować instrukcji przed uruchamianiem czegokolwiek, ale tu byłem do tego zmuszony - klawisze są zdefiniowane w dziwny sposób. Gdy udało mi się uruchomić program, poszło już gładko. Oczywiście do czasu. Po kilkunastu minutach grania musiałem na chwilę odejść od komputera, więc wcisnąłem pauzę. Gdy chciałem do

Gladiator: SoV

Zapluskwiony, ale w gruncie rzeczy ważki gladiator...

grania powrócić... Owszem - udało się. Drobnym mankamentem było jednak to, że przestały działać klawisze odpowiedzialne za poruszanie postaci - mogła ona tylko bezsensownie wymachiwać mieczem we wszystkie strony.

I tu powiedziałem – „pat" (w swobodnym tłumaczeniu), nie będę tego czegoś recenzował, bo nie przejdę nawet kilku poziomów. Olśniło mnie jednak, że może sytuację uratuje pad. I wiecie co? Pomogło! To znaczy gra działała, nawet po włączeniu pauzy (którą to można było zrobić tylko na klawiaturze, przycisk na padzie nie działał - to jednak mały szczegół) - grało się całkiem przyjemnie i znacznie łatwiej niż na klawiszach. Oczywiście do czasu. Radosna rozwałka skończyła się, gdy kamera sama przybliżyła się do postaci na odległość około jednego metra, przez co widziałem tylko ją, ale już przeciwników - nie (wymachiwanie na ślepo mieczem szybko kończyło się śmiercią). Skończyło się tym, że musiałem dojść do feralnego momentu raz jeszcze - i tym razem było już dobrze. Mógłbym tu jeszcze trochę poopowiadać, ale co za dużo - to niezdrowo.

Dość narzekań! Półmetek artykułu minął już jakiś czas temu, a ja jeszcze nie napisałem słowa o tym, jak się w Gladiatora gra - kiedy ten już jakimś cudem zadziała. Otóż - niezwykle przyjemnie! **Najlepiej rozgrywkę obrazują dwa epitety: szybka i krwista.** Kierujemy poczynaniami gladiatora (a właściwie półboga) i przechodzimy przez lokacje, mordując kolejne zastępy wrogów. Autorzy postarali się, by szare komórki mogły podczas gry w G:SoV odpocząć. Jedynym elementem wymagającym czegoś więcej niż wprawnego wciskania przycisków odpowiedzialnych za dwa rodzaje ataków jest konieczność ciągnięcia za dźwignie i tym podobne.

Jedną z większych zalet gry jest proste sterowanie. Właściwie wystarczą cztery przyciski akcji i kursory - tylko dzięki nim z powodzeniem można wykonywać niezwykle skomplikowane ruchy oraz combosy. Zaleta jest niestety równoważona przez wadę - gra automatycznie blokuje możliwości ataku tylko na jednym przeciwniku, z którym walczymy, aż ten nie padnie. Teoretycznie można, wciskając osobno przycisk, przełączyć się na innego oponenta, ale nie działa to zbyt dobrze. Rozwiązanie to kosztowało mnie wiele zdrowia, a moją postać - żywotów. I bez tego zresztą G:SoV trudno by było zaliczyć do gier łatwych.

Gladiator jest bardzo krwisty, choć poziom umowności jest na tyle duży, że turpistyczne widoki nie przerażają. Wszystko dzieje się tu z iście teatralną gracją - łącznie z możliwością wykończenia przeciwnika, który się słania na nogach (przypomina się mortalkombatowskie fatality, prawda?). **Niczemu to nie służy, ale ładnie wygląda** - po wciśnięciu odpowiedniego przycisku na ekranie pozostają tylko przeciwnik i gladiator, nawet tło znika. Bohater, w zależności od rodzaju wroga i dostępnego power-upu, wykańcza go niemiłosiernie i niezwykle efektownie (oderwanie głowy, przepołowienie, patroszenie i wiele innych).

Grafika jest bardzo szczegółowa i korzysta z dobrodziejstw najnowszych kart graficznych, tworząc przy tym dość mistyczną (sami wiecie - bogowie rzymscy i te sprawy) atmosferę. Dźwięk zaś jest taki, jaki być powinien - słyszymy gruchotane kości i szczęk żelastwa. Warto się też przyjrzeć (a właściwie przysłuchać) **muzyce - jej twórcy wzorowali się na Hansie Zimmerze** (autor m.in. muzyki do *Gladiatora* i *Twierdzy*) i trzeba przyznać, że ów specyficzny klimat z filmu Ridleya Scotta udało im się uzyskać.

Gdyby gra działała bezproblemowo - dostałaby ósemkę. Gdyby nie była tak przyjemna - dostałaby dwójkę.

Jedno mnie zastanawia. Jak tępe muszą być te jego noże, skoro nie przecinają tej liny?!

Jak ocenić taką grę?! **Takiego śmiecia żaden szanujący się dystrybutor wydać nie powinien.** Chyba że lubi pisać później masę przepraszających notek i rozsyłać zarejestrowanym klientom dziesiątki patchów, które zapewne będą ważyły więcej niż sama gra. Jednak istnieje prawdopodobieństwo, że u kogoś Gladiator: Sword of Vengeance będzie działał bezproblemowo (zwłaszcza po upatchowaniu - patchów w chwili pisania tekstu jeszcze nie ma), przez co całe moje narzekania w tej recenzji będą dlań niezrozumiałe. Jednak w obecnej chwili postanowiłem wyciągnąć średnią z dwóch ocen. Gdyby gra działała bezproblemowo - dostałaby ósemkę. Gdyby nie była tak przyjemna - dostałaby dwójkę. I już wszystko jasne.

FATALITY!!!

(*) tak właśnie uważam, panowie fani. Bubla przez wielkie B! Bluzgi ślijcie pod adres redakcji z dopiskiem „na przemiał". [Veto! Świetny film! - Smuggler.]

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB T&L

Producent: Activision Manchester
Dystrybutor: Activision Manchester

⊕ efektowność
⊕ prostota
⊕ grywalność

⊖ tylko DirectX 9.0a
⊖ zbyt rzadko save
⊖ słowem, fatalny port z konsoli
⊖ za duży poziom trudności

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	8

www.acclaim.com/games/gladiator

GATUNEK: SYMULATOR/AKCJA

ENIGMA: RISING TIDE

Eld a.k.a. jestem_TRENDY!

Ależ się w tym numerze namnożyło gier osadzonych w realiach II wojny światowej. Stop, wróć. Lepiej będzie, jeśli napiszę od razu, że wbrew pozorom Enigma: Rising Tide niewiele ma z II wojną światową wspólnego.

No właśnie. Gra, która na obrazkach wyglądała na rzecz dziejącą się na morzach i oceanach podczas II wojny światowej, tak naprawdę oferuje... **historię alternatywną.** Choć może jest to za delikatne określenie, bo w rzeczywistości historia ta jest absurdalna. W dużym skrócie streszczę ją tak: Niemcy wygrali I wojnę światową, Anglia stworzyła, wraz z Japonią, Ligę Wolnych Narodów, cesarzem Niemiec został Wilhelm III, a kanclerzem von Richthofen. O czymś zapomniałem? A tak, jest rok 1937, a Amerykanie to trzecia strona konfliktu, który wybuchnie lada dzień. Takie podejście do historii zaowocowało tym, że w grze realizm nie jest zbyt istotnym elementem.

Misje i kampanie

Grę podzielono na dwie części: misje, będące jednocześnie czymś w rodzaju tutoriala oraz kampanie. **Kampanie są trzy:** niemiecka, amerykańska i japońsko-brytyjska (ktoś, kto wymyślił fabułę i taki mariaż, musi mieć wybujałą fantazję). W każdej z kampanii możemy zasilić szeregi floty podwodnej lub nawodnej. Ciekawe rozwiązanie i w symulatorach raczej niespotykane.

Trafiony, zatopiony.

Najprzyjemniejsza część gry - prażenie z pom-pomów.

Ni pies, ni wydra

Właśnie, trudno mi jednoznacznie określić, do jakiego gatunku Enigmę zaliczyć. Może jest to ta tytułowa zagadka? ;) Poważnie jednak mówiąc, **gra ma chyba zamiar pretendować do miana symulatora z elementami gry taktycznej, lub odwrotnie.** Nie wydaje mi się to jednak możliwe z tego względu, że niewiele tu elementów obu tych gatunków. W sumie to raczej taka trochę bardziej skomplikowana zręcznościówka rozgrywana na morzu.

Realizmu tu na lekarstwo...

Zacznijmy może **od realizmu, a raczej braku tegoż.** Okręty, choć z początku wydają się prawdziwe – bo przecież mamy tutaj niszczyciele, korwety, frachtowce i okręty podwodne, mają całkiem zmyślone dane techniczne, wyposażenie jest zdecydowanie inne niż na okrętach w tamtych czasach. Ot, chociażby **radar.** Pamiętajmy, że jest rok 1937, a wszystkie jednostki są tu wyposażone w precyzyjny i nowoczesny radar oraz aparaturę do wykrywania/namierzania wrogich okrętów. (Warto tu też wspomnieć, że w powszechnym użytku radary pojawiły się na jednostkach bojowych gdzieś w połowie wojny.)

Z lokalizacją wroga nie ma zatem kłopotów. Dziwnym elementem jest artyleria główna naszych okrętów. Bardziej przypomina ona artylerię XIX-wiecznych żaglowców niż w miarę nowoczesnych jednostek. Niby mamy przyrządy celownicze, ale (primo) trajektoria lotu jest trochę dziwna i (secundo) zawsze leci pojedynczy pocisk. A co z salwami? Prawie wszystkie okręty w tamtym okresie miały wieże artyleryjskie z dwoma działami i atakowały skoncentrowaną nawałą ognia... Przy tej okazji warto jeszcze zwrócić uwagę na jeden szczegół. Można tu włączyć opcję, by ogień z dział prowadził komputer. Tu ciekawostka - działa strzelają wówczas w stronę, w którą skierowany jest okręt, i to pod stałym kątem...

...chociaż coś można tu znaleźć

Znajdą się tutaj również plusy. **Dużo lepiej niż artyleria główna prezentują się pom-pomy i zwykłe karabiny maszynowe,** strzegące przed atakami z powietrza. Nie dość, że kierując je w stronę celu, czuć ich ciężar, to jeszcze strzelają realistycznie. Zwłaszcza te pom-pomy, których pociski wybuchają z odpowiednim opóźnieniem, pozostawiając na niebie ślad w postaci czarnych obłoczków. Aż się chce obramowywać wrogi samolot ich ogniem.

Podobać się także muszą umiejętności przeciwników. Z początku nawet trudno jest ich pokonać. Celnie strzelają, walczą zespołowo, co dla bied-

nego samotnego żuczka kończy się przeważnie oddelegowaniem na dno oceanu. Bardzo realistycznie „zachowuje się" również morze względem naszej łajby. Nie jest to akwen gładki jak pupa niemowlaka (wiem, bo tę ostatnią dość często oglądam), ale prawdziwe gniewne morze czy ocean. Fale są wysokie, okręt co chwila wpada w doliny lub wzbija się na górę fali. Oczywiście w tym czasie działa „pływają", a celowanie staje się wręcz niemożliwe. Co istotne, nawet gdy zatrzymamy maszyny, okręt i tak chybocze się na falach.

Pod wodą

Ten wodny realizm ma również przełożenie na okręty podwodne. Ot, celujemy w transportowiec wroga, gdy nagle peryskop zostaje podtopiony. **W zanurzeniu poniżej głębokości peryskopowej kapitan takiego okrętu musi się głównie zdać na słuch.** W dodatku sonar nie jest narzędziem zbyt precyzyjnym, ale ten, kto ma za sobą setki godzin spędzonych przy *Silent Hunterze* albo *Silent Service*, wie, o co chodzi - i sobie poradzi. Oczywiście życie pod wodą nie jest tak ekscytujące jak

Średniej klasy pseudosymulator, który oferuje grę okrętami nawodnym i podwodnym w alternatywnie przedstawionej II wojnie światowej.

Radar, czyli coś, czego w tej grze być nie powinno.

na okręcie nawodnym. Ten ostatni zatapia ogniem dział nieprzyjacielskie statki i okręty, tropi i obrzuca bombami głębinowymi okręty podwodne, wreszcie wali do samolotów z pom-pomów.

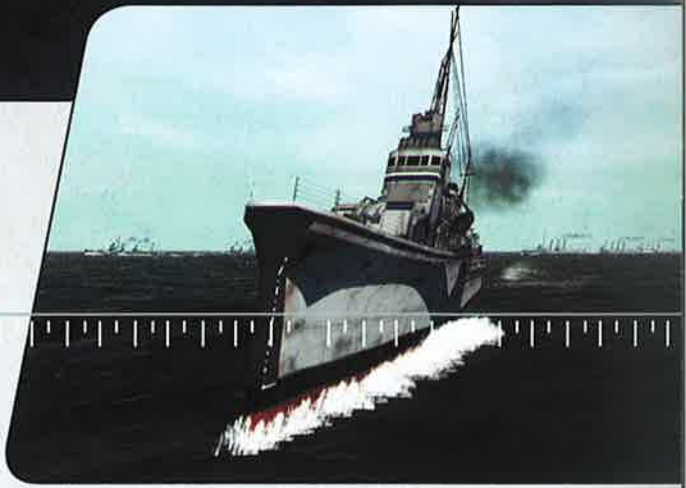
Sejwy - nie, przyspieszenie - nie

Polowanie na transportowce za pomocą torped wystrzeliwanych spod wody nie jest już tak rozrywkowe. Tu, tracimy mnóstwo czasu na ściganie potencjalnych ofiar i manewrowanie tak, by się odpowiednio ustawić - co przy małej prędkości trwa długo. Kłopot w tym, **że nie ma w grze opcji przyspieszenia czasu ani też nie można zapisać jej stanu w obrębie misji.** Cholernie to komplikuje rozgrywkę, tym bardziej że każde zadanie należy zaliczyć, aby kontynuować grę.

Model uszkodzeń mógłby być lepszy

Kłopotliwy interfejs

Jeszcze gorzej ma się sprawa z interfejsem gry. W zasadzie nawet nie wiem, od czego zacząć. Może od polonizacji. Jaka cena produktu, takie jego wydanie, czyli w tym pudełku próżno szukać książeczki. Jest tylko kartka z klawiszologią i kilkoma ważniejszymi kwestiami. Wszystko jednak napisano fontem w rozmiarze Xtra Small, czyli takim, że nawet Gem (to jest koleś, który pisze teksty fontem rozmiar 6) by tego nie przeczytał. W samej grze nie obeszło się oczywiście bez buraków. W niektórych tekstach brakuje polskich znaczków, dialogi po prostu źle przetłumaczono. Zdarzają się niesamowite byki - **widać, że tłumacze robili to „na sucho", a całości nikt dokładnie nie przetestował. A szkoda.**



Grze wytknąć również należy menusy. Raz, że są mało czytelne, dwa - jakoś tak chaotycznie porozrzucane. Ta ich nieczytelność powoduje, że w zasadzie nie da się kierować okrętem za pomocą tych wszystkich suwaków. Sterowanie z klawiatury również jest tu średnio wygodne. Dlatego - paradoksalnie - **najłatwiej steruje się tą grą za pomocą... głosu!** Z wykorzystaniem mikrofonu i rozkazów wydawanych po angielsku możemy tu sterować okrętem!!! Niezłe, co?

Morza szum

W zasadzie nic ciekawego nie da się napisać o oprawie audio-wizualnej Enigmy. **Muzyka jest przeciętna.** Odgłosy? Jest kilka fajnych, jak chociażby stukanie pom-pomów albo podnoszenie peryskopu, i nieco tych słabszych, jak np. przelatujące pociski. Nic, co by powalało - już chyba *Silent Hunter 2* miał dużo lepszą oprawę dźwiękową. **Grafika również jest przeciętna**, rozczarowują zwłaszcza niezbyt ładne wybuchy oraz inne efekty w rodzaju dymu z uszkodzonych jednostek. Te ostatnie też niczym właściwie specjalnie nie imponują - nie ma tu jakiś niesamowitych detali. To, co mi się w grafice naprawdę spodobało, to te fale kołyszące okrętem.

Multiplayer offline

Na deser mam natomiast coś, co wprawiło mnie w niejakie zdziwienie. Otóż, **Enigma to z założenia gra przede wszystkim sieciowa. Tymczasem w menusach na próżno szukać opcji multiplayer.** Dlaczego? Bo opcja ta nie została przygotowana na czas i produkt online ukaże się osobno. Dodatkowo producent co kwartał obiecuje dodatek. Hm, hm, hm. Hm... Nic nie powiem... I tak mi mówią, że za dużo klnę.

Tajemnica złamana

Generalnie trudno się do Enigmy ustosunkować. **Chwilami jest ona całkiem fajna, kiedy indziej wręcz słabiutka.** Z jednej strony, oferuje walkę okrętami nawodnymi i podwodnymi, a z drugiej - jest nierealistyczna pod wieloma względami. Ot, taka przeciętna produkcja, w którą można zagrać i którą też śmiało można pominąć. Mimo wszystko wolę chyba *Silent Huntera 2* czy *Destroyer Command.*

CD-ACTION 04/2004

DVD 04/2004

6

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Tesseraction Games
Dystrybutor: Play

⊕ cena
⊕ nie jest taka tragiczna

⊖ brak funkcji przyspieszenia czasu i save'a
⊖ niewielki realizm
⊖ kiepska fabula
⊖ równie słaba lokalizacja

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 6

www.enigma.play.com.pl

Poldek Driver

Eugeniusz Siekiera

Poldek Driver to drugi tytuł z serii pozwalającej nam zasiąść za sterami samochodów niekoniecznie doskonałych, za to dobrze nam wszystkim znanych z polskich ulic. Pierwszy był *Maluch Racer* – Iwan wystawił mu 3. Maluch jednak sprzedał się nad wyraz dobrze, tak więc rezolutny producent doszedł do wniosku (z punktu widzenia marketingu całkiem zresztą słusznego), że można by puścić całą serię gier podobnych jak dwie krople wody, zmieniając tylko marki wozów.

I tak doczekaliśmy się PD, w którym oczywiście zasiądziemy za kierownicą rozmaitych modeli polonezów. Gra działa na zmodyfikowanym silniku *Maluch Racera*, tak więc jakość grafiki przedstawia się baaardzo przeciętnie (co zresztą widać na załączonych obrazkach).

Wyścig dresów

„Jako że wcielasz się w powstać człowieka w dresie (4 paskowy), możesz się poczuć jak rasowy kierowca rumaka i popędzić na wyścig z rywalami zaopatrzonymi w dresy i superszybkie Poldki". Panowie dystrybutorzy - czy to info również jakiś drechol pisał? Ale nic to, nie oceniajmy książki po okładce i wróćmy do tematu.

Poldków jest 10. Poza podstawową wersją Classic, można poszaleć rozmaitymi wariacjami na temat tej szacownej marki. Różnią się one głównie wyglądem i osiągami. Fizyka pojazdów, porównując ją do rozmaitych dostępnych tytułów, leży i kwiczy. Co prawda, na pewno jest lepiej niż w *Maluchu*. Ale co z tego? **W *Maluchu* było tragicznie – tutaj jest tylko beznadziejnie.** W stosunku do poprzedniej części dodano dodatkowo **widok z wnętrza pojazdu.** Można by to w sumie zaliczyć na plus, ale mamy w końcu rok 2004. No ale dobrze, że w ogóle jest (widać, że twórcy biorą pod uwagę wskazówki graczy, a to się chwali).

Kolejną innowacją są **efekty zniszczeń.** Wszystko super, szkoda tylko, że są tak **marnie zrealizowane.** O koszmarnych dźwiękach już nie wspominam: stłuczki, warkot silnika itp. – brzmi to wszystko po prostu tragicznie.

Marzą ci się różnorodne tryby gry? Che, che... Marzenia - piękna rzecz. :) Tu, mamy tylko jedną możliwość. **Wyścig z 3 innymi drecholami po danym torze.** O ściganiu się z kumplem po kablu również nie ma co marzyć. **Multiplayer w Poldku nie istnieje.**

Poldkiem w Polskę

Trasy? Taaa... są. I w zasadzie tyle dobrego można o nich powiedzieć. Mamy takie perełki jak Dress Town, Wiocha, Nuclear Zone, Hipermarket, Poldkowice. No, wypisz, wymaluj - Polska (a dodać trzeba, że wymieniłem tylko te najgłupsze, w sumie jest tego **10 sztuk**, w tym niektóre znane z *Malucha*). Ich wykonanie, jak się zapewne domyślacie, pozostawia wiele do życzenia. **Bitmapowe obiekty w dzisiejszych czasach wyglądają po prostu brzydko.**

Jeśli już przy grafice jesteśmy, słówko o wymaganiach sprzętowych. Moim zdaniem, są one **jawną kpiną.** Według wymagań minimalnych, do gry potrzeba... **1 GHz procka.** Przepraszam, czy to żart? Co w tej grze jest tak nowatorskiego, że wymaga takiej mocy? Dymiący silnik? Ślady opon? Mgła? Kiepski efekt soczewki? (W starym *Serious Samie* słońce było milion razy lepiej zrobione.)

Cena? Dobry żart.

Za Poldka trzeba zapłacić **20 zeta.** (Za takie pieniądze można dziś dostać *Colina 2.0* lub *Rally Trophy*...) Na naszym rynku można dostać 2 wersje tego cuda. Zwyczajną oraz bardziej wypasioną - deluxe (zawierająca m.in. darmowe wersje innych badziewi dorzuconych do pudełka - jak się coś nie sprzedaje, to zawsze można to wrzucić jako gratisy do innych gier, prawda?).

To nie koniec!

Dałbym tej grze 3, bo jest w końcu źdźiebko lepsza od *Malucha* - ale daję 2. Czemuż jam taki okrutny, ach, czemuż? Bo **Poldek Driver to nie ostatnie słowo producenta, a polityka wypuszczania gniota za gniotem, w których poprawki są kosmetyczne, a jedyną konkretną zmianą - marki samochodów, wywołuje u mnie wysypkę.** W chwili gdy czytacie te słowa, na rynku są już pewnie *Trabi Racer* i *Garbus Racer*. Myślicie, że to koniec? A guzik! W natarciu *Warszawa Racer*, *Syrena Racer* i... uwaga! - *Dres Racer*. No, to co tam jeszcze zostało? Wołga, Łada, Zaporożec, Moskwicz, może Nysa? Co prawda, kolejne części mają już być tworzone na zupełnie nowym silniku graficznym, oferującym model zniszczeń z prawdziwego zdarzenia, poprawioną fizykę, dynamiczne cienie itd. Ja tam jestem niewierny Tomasz - nie uwierzę, póki nie zobaczę.

2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Play Publishing
Dystrybutor: PLAY

⊕ jakie, kurna, plusy?
⊕ twórcy gry uczą się na własnych błędach

⊖ w wersji deluxe zabrakło prezentu w postaci eleganckiego dresu
⊖ za dużo by wymieniać, generalnie całokształt poraża zmysły

www.poldek.play.com.pl

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków)
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane :)

(*) albo w poprzednim, niech tam :)

VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO!

Deus Ex: Invisible War

VETO! Hut Sędzimir podszedł do tej gry profesjonalnie i jej opisu nie opierał na porównaniu z pierwowzorem - wystawił Deus Ex: Invisible War ósemkę. Jeśliby jednak postawić ją w szranki z *DX1*, ocena byłaby nieco inna. Pierwsza i najważniejsza sprawa to - gdzie się podział ten futurystyczno-cyberpunkwy klimat znany z jedynki? Sama fabuła jest niejasna - nie wciąga i nie powoduje chęci odkrycia prawdy. Gra się po prostu z rozpędu.

Druga rzecz to brak swobody znanej z *DX1*. Co prawda, ponownie każdy problem można rozwiązać na kilka sposobów - zarówno siłowych, jak i nie - ale w kilku przełomowych dla fabuły momentach gra jest całkowicie liniowa i nie pozostawia żadnego wyboru.

Ostatnia z istotnych kwestii to uproszczenia rozgrywki. O ile w *DX1* stopień komplikacji przyjemnie łechtał szare komórki, o tyle teraz wszystko jest proste jak konstrukcja cepa. Usunięto ogrom przydatnego sprzętu, zminimalizowano interakcję z NPC, co teraz głównie ogranicza się do zlecania im zadań, „zixboksowowano" międzymordzie oraz zmniejszono ekwipunek. Gracz nie może do końca wczuć się w kierowaną postać, ponieważ ma zbyt mało szans do kreacji jej charakteru.

Tyle o wadach, teraz kilka zalet, które Hut pominął. Muzyka jak zwykle jest znakomita. Po przeczytaniu zdania, że *DX1* na ekranie tytułowym miał beznadziejną muzykę wyszła mi na czoło żyła... Bo to jedyny utwór z jakiejkolwiek gry, który mam w formie mp3. Rewelacyjną częścią gry jest też fizyka - engine Havok pokazuje, na co go stać.

Mimo wszystkich tych wad trzeba oddać honor Warrenowi Spectorowi, który nie pozwolił, by do końca zniszczono tę grę. Mimo to wersja amerykańska zasługuje co najwyżej na ocenę 7 - DX: IW nie spełnia wszystkich pokładanych w nim nadziei i mimo że nie plami serii, pierwszej odsłonie dorasta ledwie do kolan.

Cardinal

Beyond Good & Evil

VETO! Mam też takie miniveto w sprawie Beyond Good & Evil. Zachęcony recenzją odpaliłem demko i... o mało nie zarzygałem klawiatury! Nie dość, że gra śmierdzi konsolą na kilometr (sterowanie, kiepska, cukierkowata grafika), to jeszcze ta disneyowska infantylność (gadająca świnia?)... Litości! Ja oczywiście mam poszanowanie dla zdania recenzenta, któremu ta konwencja najwyraźniej się podoba, ale mógłby zamieścić w tekście chociaż małe ostrzeżenie, że gra może spowodować odruch wymiotny u dojrzalszych graczy. Poza tym dawać 9+ grze o tak skopanym i nielogicznym sterowaniu to przesada. Jako HC pecetowiec (and fiercely proud of it!) jestem przyzwyczajony, że jak wcisnę S, postać zrobi krok do tyłu, a nie obróci się o 180 stopni i zacznie iść w stronę kamery. Wiem, że można się przyzwyczaić do tego, ale mimo wszystko to spora wada, o której wypadałoby wspomnieć i uwzględnić ją przy ocenie. Swoją drogą - szkoda, że ta gra jest taka kiepska, bo Jade jest naprawdę urocza (no, może z wyjątkiem tych zielonych ust... brrr!).

Olhado/256

Massive Assault

VETO! Massive Assault jest grą bezsprzecznie zasługującą na lepszą ocenę niż ta, którą wystawił jej Allor. Określona jako wada prostota zasad jest bardziej zaletą, gdyż nie upraszcza gry, a tylko samą jej mechanikę. Wymusza to umiejętne wykorzystanie dostępnych środków, których jest wystarczająco dużo, ponieważ trudno byłoby dodać nowy typ jednostek, nie zakłócając równowagi rozgrywki. Wymagający komputer sprawia, że przejście niektórych scenariuszy daje sporą satysfakcję. Brak losowości w grze taktycznej uznaję za jak najbardziej pożądany element. Jedyne, od czego zależy nasze zwycięstwo, to nasze umiejętności dowodzenia, a nie łut szczęścia. Pomysł z tajnymi sojusznikami sprawdza się bardzo dobrze zarówno w grze z żywym przeciwnikiem, jak i komputerem – i wprowadza wątek niepewności oraz urozmaica rozgrywkę. Również dodanie trybu dla dwóch graczy na jednym komputerze zasługuje na uznanie. Wygrana z kolegą daje przecież dużo większą satysfakcję niż z komputerem. Duża ilość map i scenariuszy (plus dodatkowe mapy do ściągnięcia z Internetu) znacznie przedłuża żywotność gry. Wadą uniemożliwiającą mi wystawienie najwyższej oceny jest brak edytora plansz.

Gra została spolonizowana zadowalająco i wydana w rewelacyjnej cenie 19,99 zł (wersja deluxe 29,99 zł). Wprawdzie w pudełku znajdziemy tylko skrót instrukcji (pełna instrukcja znajduje się na płycie z grą), jednak w pełni to wystarcza do rozpoczęcia rozgrywki. Podsumowując, uważam że Massive Assault w pełni zasługuje na ocenę 9.

Cutter

SN 2004

VETO! Nie zgadzam się z recenzją gry Skoki Narciarskie 2004! A nie zgadzam się głównie dlatego, ponieważ gra jest wtórna - powiedziałbym, że jest to ulepszona wersja *2003*, a jaka była tamta wersja - ci, co wiedzą - to wiedzą! Co prawda, zastosowano tu pewne ulepszenia, ale nie zmienia to postaci rzeczy, że kolejna wersja prawie tego samego nie jest już tak grywalna. Grałem we wszystkie odmiany skoków narciarskich - począwszy od numeru *2002* - i uważam, że co rok ta gra jest coraz gorsza (czyli najlepsza - według mnie - jest *2002*). Za grywalność na miejscu mGamera postawiłbym 2 góra 3, do minusów dodałbym wtórność, a ocenę ogólną zniżył do 5+, a nawet myślałbym o „czystym" 5.

Klipa

ODRAŻAJĄCY,

■ PKP

Jeśliby zacytować z pewnego filmu, to „każdy bohater potrzebuje złoczyńcy". A zatem, w nawiązaniu do pierwszej części artykułu, przyjrzymy się teraz, jak mogłaby wyglądać przykładowa doba z życia jakiegoś przykładowego Złego. I podobnie jak wcześniej, wszelkie podobieństwa do osób żyjących, nieżyjących lub nieumarłych są czysto przypadkowe.

Godz. 6.30

Przywódca

Budzi się w obrzydliwie bogato urządzonej sypialni. Obok niego rozkosznie przeciąga się niepokojąco piękna niewiasta odziana w lateksowy kostium. Przywódca jednym ruchem nakłada jedwabny szlafrok. Wychodzi z potężnym ochroniarzem o imieniu Igor i udaje się do centrum dowodzenia. Dokoła migocze mnóstwo wyświetlaczy LCD - notowania giełdy, wiadomości z kraju i ze świata, telezakupy, Military Channel, MTV, podgląd wszystkich sektorów wszystkich budynków należących do syndykatu, kilka tajemniczych wykresów, meksykańska telenowela z włoskim dubbingiem, na który nałożono słaby głos lektora i holograficzny obraz Gwiazdy Śmierci. Pomieszczenie ochrania grupa elitarnych zabójców. Przywódca wydaje rozkaz zamontowania wokół bazy mnóstwa pułapek aktywowanych z opóźnieniem wystarczającym, by Obrońca Ludzkości mógł z niewielkimi stratami własnymi przedostać się do środka - siepacze posłusznie wykonują polecenia.

Naukowiec

Nie zasypia, bo jego podziemne (obowiązkowo!) laboratorium pełne jest niedających się do końca kontrolować eksperymentów, więc nafaszerowany kofeiną naukowiec permanentnie coś z czymś łączy, czegoś gdzieś dolewa, wciska jakieś przyciski i z demonicznym śmiechem obserwuje efekty tych poczynań. Co jakiś czas do laboratorium przychodzą pomocnicy naukowca i przynoszą tony dodatkowych składników. Dzięki rewolucyjnym formułom chemicznym i fascynująco zaawansowanej technologii szalony naukowiec tworzy w kriogeniczno-plazmatycznych kapsułach zmutowanych poruczników nowej armii zła. Całe to przedsięwzięcie jest (najczęściej) finansowane przez syndykat zbrodni i jego przywódcę.

Demon

Siedzi w tym swoim leżu dzień cały, noc całą gdzieś głęboko pod ziemią i prężąc demoniczne mięśnie, oczekuje na kolejnego śmiałka z manią wielkości, który postanowi spróbować sił w walce z nim. Wszystko wokół płonie, a zastępy piekielnych sług zabawiają się wokół resztkami (poprzednich) „bohaterów" (szczegóły tej czynności pozostawiam wyobraźni czytelników). Czyli - siedzi ten demon w tych podziemiach, pręży te mięśnie i strasznie, ale to strasznie się nudzi. Jest potężnym władcą Chaosu, a musi siedzieć w jakieś przerośniętej piwnicy w otoczeniu śmierdzących maszkaron. I to kolejny już poranek, kiedy nachodzą go takie myśli, w związku z czym irytacja w nim wzbiera niemiłosiernie.

Kosmita

4 radioaktywne słońca wschodzą nad planetą Obcych. Sygnał pobudki zabrzmiał już jakiś czas temu i niezliczone zastępy najeźdźców wsiadają do latających spodków. Szef kosmitów (najlepiej jakiś kosmiczny arystokrata – wielki mięśniak w królewskim płaszczu) nadzoruje przygotowania. Obudził się, zanim tak naprawdę zasnął, bowiem inwazja na Ziemię jest najważniejszym przedsięwzięciem w tym tygodniu. Chociaż kosmici podbili już mnóstwo potężnych kosmicznych światów, to jednak zbroją się na potęgę, bo ta mała niebieska planetka ich przeraża i pociąga. Wszystkich poprzednich władców kosmosu, którzy pokusili się o inwazję na Ziemię, wysadził w powietrze jakiś spocony komandos z wielką giwerą zwany Ostatnią Nadzieją Ludzkości. Szef kosmitów jest nowym władcą od kilku dni (porażki ostatnio zdarzały się coraz częściej), ale jest bogatszy o doświadczenia 43 martwych poprzedników. Tym razem musi się udać!

Shao-Khan

Siedzi nieruchomo na kamiennym tronie z kolcami i na twarzy ma tę debilną maskę z ludzkiej czaszki. I nic. Nawet nie pójdzie do toalety, bo musi na tym tronie siedzieć i władczo wyglądać. Oczywiście w ogóle nie spał (głupia maska jest tak ciasna, że uniemożliwia zamykanie powiek). Żałosne.

Antybohaterowie

1. Przywódca syndykatu zbrodni [elegancko ubrany bezwzględny przedsiębiorca marzący o przejęciu kontroli nad światem].
2. Szalony naukowiec [wynalazca w białym kitlu z iście szatańskim śmiechem].
3. Prastary demon [duży, zły i kolczasty jaszczur ziejący ogniem i nie tylko].
4. Szef kosmitów [czyli wredny ufolud].
5. Shao-Khan [kretyn w masce].

czyli dzień z życia tego złego

BRUDNI, ŹLI...

Godz. 12.30

Przywódca

Pułapki zamontowane, baza bezpieczna. Po sprawdzeniu kwestii finansowych syndykatu (mutanty pochłaniają dużą część budżetu) przywódca, wraz z Igorem, udaje się do prywatnej sali gimnastycznej celem przypakowania. Jednym ruchem zdejmuje jedwabny szlafrok i oto pod nim ukazuje się kimono... bo przywódca syndykatu jest jednocześnie mistrzem świata wszystkich sztuk walki i teraz przyszedł czas na morderczy trening przy użyciu twardego jak włókno szklane ciała Igora, na którym żadne ciosy nie wywierają wrażenia. Następnie spocony jak prosię przywódca idzie do centrum dowodzenia, aby skontrolować postępy prac nad armią mutantów.

Naukowiec

Obłąkańczo się śmieje – oto pierwszy ze zmutowanych poruczników opuścił kapsułę (who do you serve? - Sarumaaaan!!!). Eksperyment zbliża się do pomyślnego końca. Dzwoni telefon. To przywódca syndykatu zbrodni chce wiedzieć, czy eksperyment się powiódł. Naukowiec krótko i zwięźle odpowiada na pytania, podsumowując wypowiedź demonicznym rechotem. „Doskonale!", cieszy się przywódca. „Jeszcze zobaczymy, ty parszywy eleganciku! To ja jestem prawdziwym geniuszem zła, to ja kontroluję mutanty i to ja kiedyś zawładnę światem! Muahahaaa!", pomyślał naukowiec. Lata bycia zależnym od pieniędzy innych dobiegają końca. Wybiła godzina buntu dla szalonego naukowca.

Demon

Siedzi. Nudzi się jak cholera. Żadnego nowego śmiałka. Sługusy demona z nudów (resztki resztek ostatniego śmiałka już przestały być interesujące) zaczynają zjadać same siebie. Demon nie ma po co trenować, bo jest tak potężny, że ja cię nie mogę, nie ma dokąd pójść, bo jeśli przypadkiem przyjdzie jakieś śmiałek, nie będzie wiedział, gdzie go szukać i nie będzie kolejnej fascynującej potyczki. Ogólnie słabo. Demon czeka...

Kosmita

Minęło południe. Flotylla inwazyjnych statków międzygwiezdnych wystartowała. Szef kosmitów siedzi na samym środku największego z nich. Z uwagą śledzi informacje płynące z wylewacza informacji. Historia broni na Ziemi. Historia konfliktów na Ziemi. Historia sportów walki na Ziemi. Polowanie dla przyjemności. Przestępstwa, korupcja, olbrzymie ilości pieniędzy przeznaczane na wynajdowanie nowych rodzajów narzędzi niszczących. Rozwój komputerów i gier komputerowych, dzięki którym nawet najmniejsze dzieci są w stanie pokonać armię złowrogich najeźdźców. Mina mu rzednie. Pomysł z kolejną inwazją wydaje się coraz mniej atrakcyjny.

Shao-Khan

Przechodzi dwóch sługusów, kłaniają się Shao-Khanowi, a ten czym prędzej wstaje i władczym głosem oświadcza „już wkrótce zawładnę Królestwem Ziemi. I Raiden, wraz ze swymi żałosnymi śmiertelnikami, będzie musiał pokłonić się i uznać moją wyższość. HHAHAAAA!". Sługusy odchodzą, bijąc pokłony, a Shao-Khan siada z powrotem na niewygodnym kolczastym tronie, poprawia idiotyczną maskę i zastyga w imperatorskiej pozie.

Godz. 17.00

Przywódca

Spokojny o los armii mutantów (i nieświadomy prawdziwych intencji naukowca) przywódca syndykatu zbrodni (który to syndykat działa pod przykrywką potężnej biznesowej korporacji o nazwie MegaCorp Inc. albo cos w tym stylu) czyni ostatnie przygotowania do corocznego balu charytatywnego. Wszak każdy geniusz zła musi być przy okazji filantropem i na „ty" z mnóstwem polityków oraz Madonną. Na balu powinien obowiązkowo spotkać przeciwnika, czyli jakiegoś eks-policjanta, komandosa czy agenta, z którym przegra epicki pojedynek już za kilka godzin. Co i tak nie zmienia faktu, że wciąż jest strasznie pewny siebie i przekonany o rychłym triumfie. I o lojalności naukowca oraz jego mutantów.

Naukowiec

Wszystkie kriogeniczno-plazmatyczne kapsuły są już puste, zmutowani porucznicy służą tylko Saru... naukowcowi, co ten skrzętnie wykorzysta do wy-

zwolenia się spod zwierzchnictwa przywódcy syndykatu. W tym czasie - Teleekspres i relacja na żywo z balu charytatywnego. Uśmiechnięta facjata przywódcy wzbudza w naukowcu skojarzenia raczej niesympatyczne. Pokazuje on palcem na ekran. Stojący wokół zmutowani porucznicy wydają z siebie dziki wrzask. Dołącza do nich szatański śmiech naukowca. I w tej ohydnej kakofonii trwają przez najbliższe 9 minut. Muhahahaaa!

Demon

Jakby miał zegarek, to by z irytacją nań spojrzał. Ale nie ma, więc nie spogląda. Nudzi się niemiłosiernie w tej zatęchłej jaskini. Żadnych rozrywek, nie licząc tych śmiesznych „bohaterów", którzy pętali się tu i ówdzie. Najwyższa pora, by kolejny z nich przyszedł i zginął w męczarniach. Nudy jak cholera. Demon niecierpliwie postukuje kopytkiem (ale nieznacznie, bo Władcy Ciemności nie wypada okazywać emocji, a znudzenie jest w bardzo złym guście).

Kosmita

Flotylla statków mija Pluton. Szef kosmitów - po tym, jak zdobył owe zatrważające informacje o Ziemi i ziemianach - zaczyna rozumieć, dlaczego tej planety nikt jeszcze nie podbił. Zaczyna rozumieć, dlaczego od 50 lat przylatują na nią po kryjomu tylko pojedyncze statki i porywają po jednej osobie. Zrozumiał i nabawił się lęków - chce wracać do domu. Niestety jego żołnierze ślepo wykonują rozkazy, zatem inwazja odbędzie się zgodnie z planem. „Mamy przerąbane", pomyślał i zemdlał.

Shao-Khan

Od siedzenia w niewygodnej pozie na niewygodnym tronie z niewygodną i za ciasną maską na twarzy imperator nabawił się skurczów. Mnóstwa i to całego ciała. Mrowi go i swędzi jak diabli. Ruszyć się nie może. Ale jest zbyt dumny, by wezwać kogoś na pomoc, więc siedzi tak i cierpi. No i dobrze.

Godz. 20.47

Przywódca/naukowiec

I tutaj dochodzi do połączenia wątków. Głęboko pod ziemią - w tajnej bazie syndykatu zbrodni, naukowiec i przywódca spotykają się. Przywódca jest radosny, naukowiec też, choć z zupełnie innego powodu. Pierwszy za pomocą mutantów zamierza objąć władzę nad światem, a drugi za pomocą tych samych mutantów - objąć władzę nad przywódcą i jego syndykatem. I co? I obaj myślą, że są górą. Że mają przewagę. A tu, że tak się wyrażę „bulszit". Bo oto, po wielu godzinach starań Obrońca Ludzkości w postaci przystojnego, dowcipnego, wysportowanego i co najważniejsze, bardzo uzbrojonego superagenta wpada do pomieszczenia i wymierza sprawiedliwość. Na nic zmutowani porucznicy, na nic super-hiper-technologicznie odjechany kostium typu „Pasikonik" (patrz: ostatni film z Jamesem Bondem i pojedynek w spadającym odrzutowcu), w który odział się przywódca. Nadeszła godzina prawdy i jaśniejący niczym Gandalf na koniu Obrońca pokaże tym złym. Oj... on im już pokaże. I po dramatycznej konwersacji poprzedzającej to pokazywanie - rzeczywiście pokazuje.

Demon

Parszywą jego gębę nawiedza uśmiech - oto, do jego podziemnego królestwa zawitał kolejny śmiałek. Rozleniwiony demon ze stoickim spokojem wygłasza tubalnie niskim głosem gadkę w stylu „doszedłeś tak daleko, by zginąć, nędzny śmiertelniku! HAHAA!" - i atakuje. Zbyt schematycznie, bo przecież śmiałek ma miecz. I to nie byle jaki, bo runiczny i magiczny (i na dodatek artefaktyczny). I tym mieczem ukróca pasek zdrowia demona, a co za tym idzie - również jego mroczne panowanie. W sumie biedny ten demon. Siedział i się nudził, poprzedni śmiałkowie nie byli żadnym wyzwaniem... Skąd mógł wiedzieć, że kolejnym będzie właśnie Gracz?

Kosmita

Obawy się sprawdziły. Inwazyjna armia wybita co do jednego. Został on sam. On i wielki czarnoskóry komandos z rakietnicą w jednej łapie, granatnikiem w drugiej i przeżutym cygarem w uśmiechniętych ustach. Szef kosmitów zdążył jeszcze usłyszeć. „Witaj na Ziemi, ufoludzie", gdy piekielny żar pochłonął jego chitynowy pancerz i jego samego. Nie zdążył nawet wypowiedzieć standardowego „przybyłem w pokoju" (i usłyszeć - „powrócisz w kawałkach"(*)). Może i lepiej, bo to bardzo ograny kawałek.

(*) po angielsku brzmi to dowcipniej, bo 'peace' i 'pieces' brzmią podobnie

Shao-Khan

„Że co? Kolejny turniej? Liu Kang? Ale to ja mam z nim walczyć? Przecież mam mnóstwo siepaczy zła na wezwanie. Pokonani? Wszyscy? Ale ja jestem sparaliżowany. Aha... I nic się nie da zrobić? <głośny odgłos przełykania> No dobra, już idę".

***

I w ten oto sposób na przekór staraniom geniusza zła dobro zwycięża. Zawsze. Jednak czai się ono wszędzie, więc należy oczekiwać ciągu dalszego. Znowu...

Wymagania minimalne: Win 98/2000/XP, PIII 733, 128 MB RAM, 2 GB miejsca na dysku twardym, karta graficzna z 64 MB (GeForce 2 lub Radeon)

Wymagania zalecane: Win 98/XP, P1GHz, 256 MB RAM, 2 GB miejsca na dysku twardym, karta graficzna z 64 MB (GeForce 3, GeForce 4 lub Radeon 8500)

BloodRayne

Pełna wersja instrukcji - na płycie z demami (dla wersji CD) w katalogu Bonus lub katalogu Pełne wersje na DVD.

Instalacja wersji CD

- włóż dysk z grą BloodRayne do napędu CD-ROM
- program instalacyjny powinien uruchomić się automatycznie
- wybierz opcję instalacji i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie

Instalacja wersji DVD

- odpal instalator z menu płyty DVD.

Uwaga dla wersji CD! Podczas grania płyta z grą BloodRayne musi się znajdować w napędzie CD-ROM.

Menu główne

Zawiera ono następujące opcje: **New, Load i Options.**

New - nowa gra

Wybierz opcję New, aby rozpocząć nową grę w BloodRayne. Następnie wskaż jeden z dostępnych trybów trudności gry. Masz do dyspozycji Easy Mode (łatwy), Normal Mode (normalny) i Hard Mode (trudny). Wybór ten wpływa na poziom życia i wytrzymałość BloodRayne. W grze prowadzonej na trudnym poziomie każde zranienie powoduje duży uszczerbek na zdrowiu, z kolei w trybie łatwym obrażenia nie będą znacząco wpływać na jej zdrowie. W trybie łatwym za każdym razem, gdy wznawiamy grę po śmierci, pasek zdrowia odnawia się maksymalnie. Na poziomie normalnym punkty życia są regenerowane wprost proporcjonalnie - ilość czasu, jaką gracz spędził na danym poziomie do śmierci BloodRayne lub ponownego uruchomienia gry. W trybie trudnym śmierć lub rozpoczęcie gry nie mają wpływu na stan jej zdrowia.

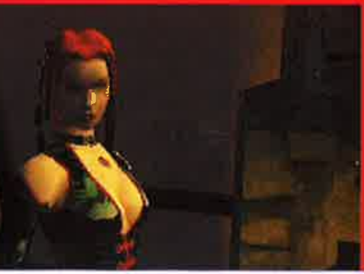
Load - wczytaj

Aby wczytać grę, wybierz opcję Load. Wyświetlona zostanie lista wszystkich zapisanych stanów gry. Każdy zapisany stan gry jest uzupełniony informacją, na którym poziomie zginęła BloodRayne i jak długo trwała rozgrywka.

Options - opcje

Wybierz tę opcję, aby wejść do menu opcji, w którym skonfigurujesz sterowanie:

Always Run - włączenie tej opcji spowoduje, że BloodRayne domyślnie będzie biegać
Look Up/Down Style - pozwala określić sposób spoglądania w górę i w dół
Look Up/Dwon Autocenter - jeżeli opcja automatycznego centrowania widoku góra/dół jest włączona, widok zostaje automatycznie ustawiony na środku widzenia
Turn Left/Right Speed - zmień suwakiem czułość obrotów w prawo/lewo
Look Up/Down Speed - zmień suwakiem czułość obrotów w górę/dół



HUD - wskaźnik zdrowia - znajduje się w lewym dolnym rogu ekranu. Informuje o stanie zdrowia BloodRayne
Kompas - prawy dolny róg ekranu. Wskazuje kierunek w którym poruszają się cele (niebieskie kropki na wyświetlaczu)
Wskaźnik Blood Rage - czerwony wskaźnik w prawym dolnym rogu ekranu. W miarę jak BloodRayne zabija kolejnych wrogów za pomocą ostrzy umieszczonych na jej nadgastkach, wskaźniek ten rośnie
Ikony polepszonego widzenia - prezentują one cztery tryby widzenia, jakimi dysponuje BloodRayne. Naciśnij odpowiedni klawisz, by aktywować: 1 - dla widzenia normalnego, 2 - dla wytężonego, 3 - dla widzenia aury, 4 - dla poszerzonej percepcji
Pasek broni - pasek ten pojawia się na ekranie (góra) po naciśnięciu klawiszy broni. Podświetlenie wskazuje, jakiej obecnie broni używa agentka. Na pasku tym znajdują się również informacje o zapasie amunicji

Menu rozgrywki

Wciśnięcie podczas gry klawisza pauzy powoduje zatrzymanie gry i przejście do menu rozgrywki, które zawiera następujące opcje:

Resume - powrót do gry
Map Of Mortton/List Of Objectives - mapa Mortton i lista zadań. Podczas misji rozgrywającej się na terytorium Luizjany w menu rozgrywki dostępna jest mapa ułatwiająca poruszanie się. W pozostałych zamiast mapy pojawi się tutaj lista zadań do wykonania
Save - opcja ta wyświetla ekran zapisywania aktualnego stanu gry. Stan gry jest także automatycznie zapisywany po ukończeniu każdego etapu
Load - umożliwia wczytanie wcześniej zapisanego stanu gry
Restart Level - pozwala na rozpoczęcie od nowa aktualnie rozgrywanego poziomu
Options - przywołuje menu, w którym możemy skonfigurować klawisze
Quit - wyjście
Cheats - opcja ta pozwala wpisać kody ułatwiające grę

Klawiszologia

Lewy przycisk myszy/Enter - atak ostrzem/wykonanie czynności
Prawy przycisk myszy/Insert - atak bronią palną/rzut granatem
R/kółko myszy w dół - poprzednia broń
F/kółko myszy w górę - następna broń
Spacja - skok
E - harpun/ugryzienie
Lewy ALT - obrót o 180 stopni
Caps Lock - Blood Rage (szał)
Esc - pauza/menu
F1 - zadania
F2 - zapisz grę
F3 - wczytaj grę
F4 - ekran sterowania
F5 - szybki zapis
F6 - dźwięk/grafika
1 - normalny widok
2 - wytężony wzrok
3 - widzenie aury
4 - rozszerzona percepcja
W/strzałka w górę - ruch do przodu
S/strzałka w dół - ruch w tył
A/strzałka w lewo - krok w lewo
D/strzałka w prawo - krok w prawo
Lewy Shift - bieg/marsz

Minimalne wymagania systemowe: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/00/XP, DirectX

Pełna wersja instrukcji na płycie z grą (dla wersji CD), w katalogu Bonus lub katalogu z grą (po zainstalowaniu) na płycie DVD.

SWAT 3

Wersja CD

Umieść płytę z grą w napędzie CD-ROM. Jeśli w komputerze masz włączoną opcję automatycznego odtwarzania, po chwili uruchomi się menu. Kliknij lewym przyciskiem myszki Install SWAT3 - i postępuj zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się na ekranie.

Wersja DVD

Odpal grę z menu DVD.

Po odpaleniu gry poproszeni zostaniecie o podanie nr seryjnego gry. Oto on:

TAP8-BYC6-GUG3-7849

Powinien też być nadrukowany na płytce z grą.

Rozgrywka

SWAT3: Close Quarters Battle jest taktyczną symulacją, w której oglądasz akcję z perspektywy bohatera. Wcielasz się w dowódcę pięcioosobowej grupy szturmowej, uczestniczysz w pojedynczej misji lub też wybierasz tryb kariery. W pierwszym przypadku każde zadanie jest traktowane osobno. Wyniki misji nie sumują się i nie rzutują na ogólne rezultaty w grze.

W trybie kariery konsekwencje twoich decyzji będą miały wpływ na kolejne misje, a raz sformowany oddział towarzyszyć ci będzie do końca. Kolejność misji zależy tutaj od twoich poczynań. W trybie tym przyznawane są medale i punkty. Wyboru pomiędzy karierą a pojedynczymi misjami dokonujesz w głównym menu.

Menu główne

Menu główne pojawia się zaraz po uruchomieniu gry. Po kliknięciu odpowiedniej opcji możesz rozpocząć pojedynczą misję lub karierę, kontynuować tę rozpoczętą, wyświetlić ekran opcji oraz zakończyć grę i wyjść do Windows. Kiedy przesuwasz kursor myszki na którąś z opcji, powodujesz jej podświetlenie. Gdy klikasz podświetloną opcję, dokonujesz jej wyboru.

Mission
Kilkinij tu, by przejść do ekranu wyboru pojedynczej misji. Misje możesz rozgrywać w dowolnej kolejności.

Career
Wybierz tę opcję, by rozpocząć karierę.

Restore Career
Kontynuujesz rozpoczętą wcześniej karierę. Na ekranie widnieje lista zapisanych stanów gry, pozwalających kontynuować karierę od ostatnio ukończonej misji (pod warunkiem że zapisałeś stan gry). Wybierz pozycję z listy, a następnie zaznacz Restore. Wznowisz karierę od momentu, gdy została ostatnio przerwana. Przywrócone zostaną zdobyte punkty oraz otrzymane medale.

Options
Kliknij emblemat jednostki SWAT, by wyświetlić ekran opcji. Możesz tu skonfigurować sterowanie (myszka i klawiatura), oprawę audio i wideo, wybrać sterownik karty graficznej oraz zdefiniować ilość wyświetlanych detali.

W SWAT występują dwa ekrany opcji. Ten standardowy otwierasz, klikając emblemat jednostki SWAT w którymkolwiek menu. Inny ekran opcji wywołujesz w trakcie misji klawiszem Esc (i klikając emblemat).

Główny ekran opcji

Tu, ustawisz rozmaite parametry wpływające na wydajność i jakość gry. Na razie każda z opcji została ustawiona domyślnie. Klikaniem strzałek po prawej zmieniasz poszczególne ustawienia.

Graphics Resolution
Rozdzielczość wyświetlanego obrazu. Domyślnie jest to 800 x 600 punktów. Rozdzielczości, jakie będą dostępne, zależą od konfiguracji komputera.

3D Adapter
Zmiana sterownika karty graficznej. Jeśli nie masz karty z akceleracją grafiki trójwymiarowej, dostępna będzie jedynie opcja Software. Przy tym ustawieniu jakość wyświetlanej grafiki jest drastycznie ograniczona.

Detail Level
Szczegółowość wyświetlanej grafiki. Jeżeli grafika nie jest wyświetlana w sposób płynny, możesz przyspieszyć działanie gry, redukując ilość wyświetlanych detali (grafika zyska wtedy na szybkości, lecz straci na jakości). Istnieją trzy poziomy wyświetlania detali: low (niski, najmniej detali), medium (średni) oraz high (wysoki). Im wyższy poziom, tym większa moc komputera wymagana do poprawnego działania gry.

Sound Volume
Regulacja głośności efektów dźwiękowych.

Dialogue Volume
Regulacja głośności dialogów.

Music Volume
Regulacja głośności przygrywającej w grze muzyki.

Difficulty Level
Poziom trudności. Jeżeli nieprzyjaciel ustawicznie daje ci łupnia, spróbuj obniżyć poziom trudności. Kiedy wprawisz się w walce i stwierdzisz, że gra to łatwizna - możesz go podwyższyć.

Invert Mouse
Odwraca kierunek ruchu myszki w płaszczyźnie pionowej. Mówiąc prościej - jeśli włączysz tę opcję, poruszając myszką w górę sprawisz ruch celownika w dół i vice versa.

Blood
Włącza lub wyłącza widok krwi.

*Aby powrócić do poprzedniego menu, kliknij **Return**. By przejść do ekranu przypisywania klawiszy, zaznacz **Keyboard Mapping**. Z kolei klikając **Credits**, wyświetlisz listę płac.*

Przypisywanie klawiszy (keyboard mapping)

Na tym ekranie możesz zmienić domyślne przypisanie klawiszy do czynności wykonywanych w trakcie gry. Aby to zrobić, kliknij dany klawisz z listy, następnie wciśnij ten, którym chcesz go zastąpić. Operacja nie powiedzie się, jeśli klawisz, którym chciałeś zastąpić aktualne ustawienie, jest już przypisany do jakiejś czynności. W takim przypadku przypisanie funkcji klawiszom nie zmieni się.

Przypisywanie klawiszy nie dotyczy klawiszy z liczbami oraz klawiszy funkcyjnych (np. F1). Są one przypisane na stałe.

Panel opcji wywoływany w trakcie gry

Ekran ten zawiera listę opcji ograniczoną w stosunku do panelu podstawowego. Jeśli zamierzasz dokonać zmiany np. rozdzielczości, najpierw musisz przerwać misję i powrócić do menu głównego.

Czyż to nie ułatwia życia?

www.mobila.pl wszystko dla twojego telefonu!

LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON

024543, 007215, 002771, 024539, 008330, 012671, 003798, 007238
003003, 007812, 024538, 004460, 007816, 006596, 024547, 007818
008323, 007815, 004582, 006581, 024544, 017883, 007821, 024541
002894, 024542, 007182, 024546, 002797, 006592, 004573, 003817
006589, 017884, 012854, 007203, 012853, 017886, 024545, 022682

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Alcatel:** OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, **Ericsson:** T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, **Motorola:** C330, T280i, T720i, T722i, V60i, V66i, **Sony Ericsson:** P800, T300, T68i, **Siemens:** A50, C55, M50, MT50, S55
Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), Motorola wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.105599.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

LOGOSY KOLOR SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

AA22.020890, AA22.024655, AA22.024442, AA22.021544, AA22.022113
AA22.022112, AA22.022422, AA22.023329, AA22.021346, AA22.020361
AA22.022114, AA22.021972, AA22.021961, AA22.021344, AA22.021333
AA22.021340, AA22.021338, AA22.021353, AA22.021354, AA22.021339
AA22.021348, AA22.021359, AA22.021352, AA22.021350, AA22.021337

Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

DWUPAKSMS SMS 7365 3,66 ZŁ NOWOŚĆ!

DZWONEK + LOGOS ZA JEDNEGO SMSA NOKIA

AA22.023491 Bomfunk MCs Freestyler
AA22.024412 Beyonce feat.Sean Paul Baby Boy
AA22.024012 A.Lipnicka & J.Porter Bones Of Love
AA22.023496 One-T/Cool-T Magic Key
AA22.024063 P.O.D. Alive
AA22.023456 Biały Miś
AA22.024065 Dido Here With Me
AA22.024064 Metallica Nothing Else Matters

MONO 7265 2,44 zł POLI* 7365 3,66 zł HIT ZA HITEM POLIFONIA NAJTANIEJ NOKIA sprawdź to

MONO	POLI	
AA22.024726	DD22.001527	Ja Rule, Reign N
AA22.024724	DD22.001529	Sean Paul, I'm Still In Love With You N
AA22.024673	DD22.001512	Alex, I'm Still Alive N
AA22.024633	DD22.001508	Ewelina Flinta, Przeznaczenie
AA22.024631	DD22.001510	Girls Aloud, Jump
AA22.024549	DD22.001505	Jennifer Lopez, Baby I Love You
AA22.024727	DD22.001526	Christina Aguillera, The Voice Within N
AA22.024700	DD22.001522	Mark Ronson, Ooh Wee N
AA22.024699	DD22.001524	Linkin Park, From The Inside N
AA22.024374	DD22.001491	Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA22.024246	DD22.001490	Hey, Muka
AA22.024248	DD22.001488	Robbie Williams, Me And My Monkey
AA22.024677	DD22.001517	Jeden osiem L, Jak zapomnieć
AA22.024675	DD22.001514	Fenomen, To nie tak
AA22.024674	DD22.001515	Ascetoholix/szad, Suczki
AA22.024548	DD22.001506	Evanescence, My Immortal
AA22.024728	DD22.001530	Sugababes, Too Lost In You N
AA22.024698	DD22.001521	Jay Z, Change Clothes N
AA22.024679	DD22.001518	Pięć Dwa Dębiec, Kto
AA22.024527	DD22.001504	Robbie Williams, Sexed Up
AA22.024525	DD22.001502	Marcin Rozynek, Nick Of The Time
AA22.024678	DD22.001516	Piętnastu MC, Trzeci wymiar
AA22.021837	DD22.001495	Outkast, Hey Ya
AA22.024382	DD22.001494	Alicia Keys, You Don't Know My Name
AA22.024380	DD22.001492	Black Eyed Peas, Shut Up
AA22.024240	DD22.001487	Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded
AA22.024244	DD22.001486	No Doubt, It's My life

* tylko dla telefonów Nokia: 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego, kolorowego loga i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

TAPETY KOLOR TYLKO 3,66 ZŁ SMS 7365 NOKIA

024464, 024467, 024455, 024556, 022947, 022352

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij ND22.(numer tapety) NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij NG22.(numer tapety)

STREFA SIEMENS

GRAFIKI SMS 7365 3,66 ZŁ

AA22.S024515, AA22.S024468, AA22.S024417, AA22.S024416
AA22.S024224, AA22.S024395, AA22.S024419, AA22.S024423

Siemens: S45, SL45i, ME45, S55

DZWONKI SMS 7365 3,66 ZŁ

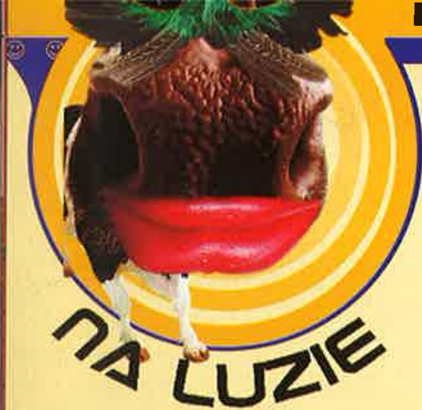
AA22.S024625 Ewelina Flinta, Przeznaczenie N
AA22.S024623 Girls Aloud, Jump
AA22.S024212 No Doubt, It's My life
AA22.S024720 Ja Rule, Reign N
AA22.S024719 Jeden Osiem L, Jak zapomnieć N
AA22.S024402 Mezo, Aniele
AA22.S024722 Sugababes, Too lost in you N
AA22.S024622 Jennifer Lopez, Baby I love you
AA22.S024718 Sean Paul, I'm still in love with you N
AA22.S024405 Outkast, Hey ya
AA22.S024210 Red Hot Chilli Peppers, Fortune Faded

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55
Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.S105599.505779351

WIADOMOŚCI GRAFICZNE NOKIA

SMS 7265 2,44 ZŁ

AA22.015826, AA22.011544, AA22.016165, AA22.011543, AA22.008135
AA22.016297, AA22.016144, AA22.011541, AA22.024425, AA22.012862
AA22.017033, AA22.016913, AA22.018132, AA22.016070, AA22.016319
AA22.024487, AA22.023914, AA22.016126, AA22.011542, AA22.024486



...BO POWAGA ZABIJA POWOLI

Joe Monster.org

INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Urodziny? - no to LU(Z)!

Witajcie w dużo obszerniejszej niż zwykle (w końcu – urodziny) edycji tego działu. Działu, którego sensem istnienia jest wprowadzanie was w dobry nastrój. A dba o to ekipa z CDA i zaprzyjaźnionego JoeMonster.org. Życzymy rechotu aż do łez!

SMS-y

■ Wiem, ile dla ciebie znaczę, jak ci mnie brakuje, jak bardzo mnie potrzebujesz. Przykro mi, że Cię na zawsze opuściłem! Z pozdrowieniami, twój rozum!!!

■ Rada psychologa: jeśli jesteś pracowity jak pszczoła, harujesz jak wół, a z pracy wracasz zmęczony jak pies, idź do weterynarza, bo prawdopodobnie jesteś osłem!

■ Z wtorku na środę pięknie mi się śniło, że moje serduszko obok ciebie było, gdy się obudziłem - Boże mój kochany - zamiast koło ciebie leżę obok ściany.

■ Wczoraj miałem na ciebie ochotę, ale dziś już nie jestem pijany...

■ Pragnę twej obecności w zasięgu rąk, warg, myśl o twym zapachu zniewala mnie, chcę poczuć cię w sobie. Jeśli zaraz nie będę cię mieć, chyba umrę. Gdzie jesteś, KANAPKO?

■ Puk, puk, to ja - twoja komórka. Proszę potrzymaj mnie troszeczkę w dłoni, przytul, pocałuj. Jest mi teraz bardzo miło i teraz możemy już zasnąć. ;)

■ Dziękuję, ale nie umawiam się na randki w dni, których nazwy kończą się na -a lub –k.

■ Lubię pracę. Praca mnie fascynuje. Mogę siedzieć i patrzeć na nią godzinami.

■ Może nie jesteś doskonały, ale doskonale sobie z tym radzisz.

■ No i co? Nie głupio ci, że zostawiasz tak wszystkich, wyłączasz się i od razu lecisz czytać ten SMS?

■ Kiedy czuję twój dotyk, cały drżę. Kiedy słucham twych słów, myślę tylko o tobie. Nikomu nie będę tak wierny - twój na zawsze telefon komórkowy.

■ W telewizji cały czas trąbią, że znaleźli martwego człowieka z małym ptaszkiem! Puść sygnał, bo się martwię!

■ Ten, kto pisze - dobrze znany. A kto czyta - ten kochany!

■ Pilnuj tego SMS-a! Niech ci się nie zgubi, bo napisał go ktoś, kto cię bardzo lubi.

■ No nie, to znowu ty! Ej, sprzedaj mnie fajnej lasce, bo znudziła mi się już twoja brzydka twarz!

Z ARCHIWUM IKS

Marek Lenc

PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

Sposób na policję

Policja biedna jest. Policja za krzakami czai się. Każdy kierowca stara się jeździć najbezpieczniej jak potrafi, przestrzega przepisów drogowych na ile to możliwe. Ale... jak tu nie przydusić wieczorem, kiedy przed tobą szeroka, długa i do tego pusta ulica. Co prawda, w terenie zabudowanym (50 km/h), ale co tam. Czasem czai się gdzieś patrol z „suszarką"...

Co zrobić po zatrzymaniu? Jak działać? Jak negocjować? Jak nisko można zejść z wysokim mandatem? Oto bardzo ciekawa i autentyczna historia...

Kiedyś mało, że nie zapłaciłem mandatu, to jeszcze tak rozśmieszyłem policjanta, iż spadła mu czapka. Autentycznie, otworem do góry.

Cztery lata temu urodziło mi się drugie dziecko i generalnie miałem kiepską sytuację, bo mieszkaliśmy u teściów w 1 pokoju, kasy mało, wieczne kłótnie. Dzieciak prawie całą noc płakał, zaspałem i w podłym nastroju nieumyty i nieogolony odpaliłem syfa (oltcita) i pędzę do pracy, w której płacą mi psie pieniądze, z gazem do dechy, czyli jakieś 76 km/h. Jadę, a tu jakiś maluch się wlecze 60 km/h. No, to lewy migacz - i go biorę. Biorę... biorę... biorę i skończyłem akurat na szczycie wzniesienia i podwójnej ciągłej. Zjeżdżam na prawy pas, a tu pan policjant macha lizaczkiem. OK, OK - jeszcze tego mi dzisiaj brakowało!

Nie panując nad sobą wypadam z samochodu i prawie wrzeszczę:
- No tak i jeszcze mi pan pewnie każe mandat zapłacić!
Policjant, lekko zmieszany cofnął się i mówi:
- No tak, przejechanie ciągłej linii, przekroczenie prędkości...
- Panie - ciągle nie panując nad sobą - całą noc płakało mi dziecko, bo nie mam kasy, by kupić lekarstwa, wieczorem pokłóciłem się z żoną, teraz jestem spóźniony do pracy, w której mi gówno płacą i jadę tym syfem (tu, kopię oponę), bo nie mogę sobie kupić normalnego samochodu. I jeszcze mandat?!

Policjant chyba się trochę przejął opowieścią i zadał żelazne policyjne pytanie:
- To co ja mam z panem zrobić?

Pewnie oczekiwał jakieś łapówy albo chociaż przyznania się do winy i skruchy. A tu nic z tych rzeczy.
- No, kurdę, nie wiem... albo wie pan co?
- Co? - pyta policjant.
- OPRĘ SIĘ O PANA SAMOCHÓD, A PAN PRZY***DOLI MI TĄ SWOJĄ PAŁKĄ, ILE RAZY PAN ZECHCE.

Czy wiesz, że:

Nie można złożyć kartki papieru A4 więcej niż 7 razy.

Na większości reklam, w których widać zegar, czas jest ustawiony na 10.10.

Coca-cola początkowo była zielona.

Miód jest jedynym produktem, który się nie psuje. Znajdowano miód w grobowcach faraonów, który nadawał się do spożycia.

Przeciętny holenderski nastolatek mówi lepiej po angielsku niż amerykański.

Język wieloryba - płetwala błękitnego, jest dłuższy niż cały słoń, a jego serce większe niż mały samochód.

Al Capone miał na wizytówce napisane, że jest sprzedawcą używanych mebli.

Amerykańskie linie lotnicze w 1987 roku zaoszczędziły 40 000 dolarów, zmniejszając o 1 liczbę oliwek podawanych w sałatce w pierwszej klasie.

Pierwszą parą pokazaną na filmie razem w łóżku byli Fred i Wilma Flinstonowie.

W Alabamie (USA) nie wolno grać w domino w niedzielę.

Najszybszym komputerem na świecie jest japoński superkomputer NEC Earth Simulator o wielkości czterech boisk tenisowych. Zawiera on ponad 8 tysięcy mikroprocesorów mogących wykonać do 12 trylionów operacji na sekundę, czyli 30 tysięcy razy więcej niż przeciętny „pecet".

Najszybsza wyszukiwarka w polskim Internecie to www.NetSprint.pl. Na większość zapytań odpowiada w czasie poniżej 1 sekundy. Gdyby ktoś chciał wykonać taką jednorazową pracę ręcznie, zajęłoby mu to 74 lata.

Największą grupą unikatowych użytkowników może się poszczycić portal www.Yahoo.com. Miesięcznie odwiedza go ponad 200 milionów osób, czyli 50 razy więcej niż jest wszystkich internautów w Polsce.

A najpopularniejszą stroną w historii Internetu (jak na razie) jest serwis Mundialu www.FIFAworldcup.com, którego zasoby przejrzano już 2 miliardy razy. To tak, jakby wszyscy polscy internauci przez 1 miesiąc ograniczali surfowanie tylko do zawartości tego serwisu.

Ponad 70% osób, które to czytają, będzie próbowało złożyć kartkę papieru więcej niż 7 razy. To jest *naprawdę* niemożliwe!

Zanim wymyślono papier toaletowy...

Starożytny Rzym - w publicznych toaletach używano gąbki na patyku nasączonej słoną wodą (arhg!). Bogaci Rzymianie podcierali się kłębkami wełny, zwilżonej wodą różaną (już lepiej)...

Średniowiecze - w powszechnym użytku były: siano, konopie (ciekawe, czy indyjskie?), suche liście, kłębki owczej sierści, kawałki szmatek (zwłaszcza Słowianie), mech (narody Skandynawskie i Eskimosi). A także skrobaczki (?!) - płaskie kamyki, kawałki kory, a na terenach nadmorskich - muszle. Fujj.

Odrodzenie - hiszpańscy i portugalscy żeglarze używali kawałków zużytej liny kotwicznej; arystokracja francuska - konopi i kawałków koronek.

Koniec XVIII w. - damy dyskretnie nosiły małe kawałki miękkiego papieru w wydrążonej rączce wachlarza

XIX w. Anglia - lordowie zalecali synom kupowanie tanich tomików poezji. Po przeczytaniu wiersza wykorzystywano wyrwaną stronę...

USA - zdobywcy Dzikiego Zachodu używali wyłuskanych kaczanów kukurydzy! Oszczędni uwiązywali kaczan na sznurku - do wielokrotnego użytku. Kowboje nosili w kieszeniach gładkie kamyki. Szczególnym powodzeniem u rodzin farmerskich cieszyły się katalogi wysyłkowe. Niestety z czasem firmy przeszły na śliski papier...

Ciekawostki...

Papier toaletowy czasami zastępuje pieniądze. Pracownicy moskiewskiej wytwórni zegarków zamiast pensji otrzymywali 150 rolek papieru. I byli zadowoleni, bo siła nabywcza rolki była wówczas większa niż rubla.

W grudniu 1973 r. - podczas kryzysu paliwowego, 20 mln Amerykanów rzuciło się do sklepów i wykupiło cały zapas papieru toaletowego (a mówią, że to bez chleba żyć nie można). Powód? Znany dziennikarz telewizyjny zażartował na wizji, że w USA może zabraknąć papieru. Telewidzowie uwierzyli, a dziennikarz musiał przepraszać za wywołanie paniki.

Litwini przerobili na papier toaletowy pieniądze wycofane z obiegu w 1993 r. Specjaliści-papiernicy uznali, że papier banknotowy świetnie się do tego nadaje, gdyż odznacza się dużą wchłanialnością (już wiemy, skąd się wzięło powiedzenie - kupa pieniędzy).

Armia amerykańska używała papieru toaletowego do maskowania czołgów podczas operacji „Pustynna Burza" - czy zużytego, tego nie wiemy...

Opowieści Mr Jediego (7): Najlepsze RPG świata!

Wiecie, co mają ze sobą wspólnego rasowy fan hip hopu i pani babcia emerytka z naprzeciwka? Nie wiecie? To ja wam powiem... berecik. Ot co. Berecik z antenką. Taki klasyczny i aerodynamiczny. Patent polega tylko na tym, że „bracia hip hop" (nie mylić ze sławnym kangurkiem) częściej miewają bereciki skórzane, a do tego czasami upgrade'owane, czyli z daszkiem. Nieee no, skórzane bereciki z antenką i dodatkowo jeszcze z coolerskim superdaszkiem - to już mistrzostwo świata na maksa i cool ziomalstwo do kwadratu. Tego pani babcia emerytka (wytrzymałość: 1, doświadczenie: 7, szczęście: 5, siła: 1, level: 8) już nie przeskoczy, bo to jest coś wyłącznie dla mistrzów i supercoolerskich braci yo (wytrzymałość: 8, doświadczenie: 2, szczęście: 5, siła: 7, level: 1)*.

Lecz ona z kolei też ma parę asów w rękawie, gdyż potrafi sobie zrobić taki berecik na drutach! I tu jest pies pogrzebany, bo rzadko który „skaczący braciszek" potrafi robić na drutach. No, chyba że jest braciszkiem płci żeńskiej, a i to nie zawsze. Jaki z tego morał? Ano taki, że mamy ze sobą więcej wspólnego, niż się niektórym wydaje. Ot, na przykład jedni chodzą z portkami z krokiem w kolanach, a innym w kroku chodzą portki w towarzystwie bejsa i zbolla.

I dobrze. Wolna wola. Wszystko jest dozwolone, póki nie jest zabronione. Mimo że nie zawsze to, co zabronione - jest złe, a to, co dozwolone - dobre.

Natomiast odgrywanie życiowych ról nie jest niczym złym, dopóki trzymamy się odgórnych reguł. Jednak nie tych wypisanych na wciśniętej nam na siłę do łapek „jedynej słusznej instrukcji obsługi", wydrukowanej na stosie karteluszek z parafkami nakreślonymi przez maniakalnych użytkowników, czyli „tych, co wiedzą lepiej i mają złoty środek na zwycięstwo", tylko tych w najczystszej formie, płynących od samego Autora. Bo reguły są proste, a tylko nasza ingerencja czyni je niezrozumiałymi i trudnymi. Ale za to jaką mamy zabawę! Mnóstwo postaci, lokacji, scenerii i możliwości. Gra jest właściwie bez przerwy upgrade'owana i uczestniczymy w niej z miliardami użytkowników i to bynajmniej nie komputerowych symulacji graczy, lecz gramy bezpośrednio z samymi graczami! Czysta jazda! Mistrz Gry rozplanował to genialnie – pełne virtual reality.

Rys. Darek Styrna

Aby gra była bardziej realistyczna i emocjonująca, wkraczamy na jej planszę ze skasowaną czasowo pamięcią (inaczej byłoby za łatwo – nie ma cheatowania!) i lądujemy we wcześniej wybranym punkcie startowym. Zaczynamy od zera jako dzieciaki. Po przejściu kolejnych etapów zdobywamy doświadczenie i lewelujemy aż do finału – szybszego lub dłuższego, zależnie od jakości naszej gry. Po jej zakończeniu sumujemy punkty doświadczenia, zaliczamy wyższy lub niższy level i... na własne życzenie rozpoczynamy kolejną partię, z nowymi ustawieniami i programem do gromadzenia nowych doświadczeń lub powtarzania lekcji, lecz znowu ze skasowanym, a raczej czasowo zablokowanym buforem głównej pamięci. Zabawa fenomenalna, a bardzo wielu wręcz ją uwielbia. Tak wiele ciekawych sytuacji nie uświadczycie w żadnym innym erpegu, nie musicie kupować pełnej wersji gry, bo program jest darmowy. Nie płacicie też za dostęp do serwera. Odpowiadacie jedynie przed samymi sobą, bez względu na to, czy nosicie skórzany, czy wełniany berecik.

Mr Jedi

* Oczywiście level i doświadczenie to sprawa czysto indywidualna. Można mieć najwyższy level, ledwo zaczynając grę lub ją kończyć i nadal się niczego nie nauczyć, powtarzając wciąż te same błędy i utykając na początkowych levelach przez wiele, wiele sesji. Aż do skutku.

Psycholog do klienta:
- Muszę pana zmartwić. Pan nie ma kompleksów, pan naprawdę jest głupi.

***

Spotyka się dwóch psychologów.
- Witaj, u ciebie wszystko w porządku, a u mnie?

***

Dwaj starzy przyjaciele spotykają się po długim czasie.
- Co słychać? - pyta pierwszy.
- A, nic dobrego - odpowiada drugi. Cierpię na moczenie nocne i nie wiem, co z tym zrobić.
- Wiesz co, tu niedaleko mieszka dobry psychoterapeuta. Spróbuj, może on znajdzie sposób.
Spotykają się po kilku miesiącach.
- No i co, byłeś u tego psychoterapeuty?
- Byłem i jestem ci bardzo wdzięczny.
- Już się nie moczysz?
- Moczę się, ale teraz jestem z tego dumny.

***

Sąsiad mówi rano na klatce schodowej do psychologa:
- Dzień dobry.
Psycholog myśli: co on chciał przez to powiedzieć?

***

Ilu psychologów potrzeba, by zmienić żarówkę?
- Żadnego. Żarówka sama się zmieni, jeśli będzie na to gotowa. Albo wystarczy jeden, jednak pod warunkiem, że będzie co najmniej dziesięć wizyt.

***

Szpital psychiatryczny. Do gabinetu lekarskiego wbiega pielęgniarka:
- Panie doktorze, ten symulant z pokoju 123 przed chwilą umarł...
- No, to tym razem przesadził!

***

Doktorant, doktor i profesor psychologii złapali złotą rybkę, która obiecała spełnić po jednym ich życzeniu w zamian za wolność.

Doktorant:
- Chcę być na Bahama i jeździć superszybką łodzią z fantastyczną dziewczyną bez stanika.
Puff! Zniknął.

Doktor:
- Chcę być na Hawajach otoczony tancerkami hula.
Puff! Zniknął.

Profesor:
- Ci dwaj mają być w laboratorium przed lunchem.

***

Wieczór. Sypialnia. Mąż sięga do szafki, wyjmuje buteleczkę viagry, z niej jedną pastylkę i zaczyna ją dzielić.
- Co ty robisz? - pyta żona. Nie możesz wziąć od razu całej?
- Ależ kochanie, ja chciałem cię tylko pocałować na dobranoc.

Opowieści dziwnej treści

Autor: Radosław Koszczyc

Dryyyyyyyyyń!

Tak, za pięć siódma. „Czas wstawać", myśli moja dobra połowa. Ta gorsza, cicho szepcze o potrzebie wyspania się młodego organizmu. „73% gorszych wyników w nauce i 44% wszystkich bójek w szkole spowodowanych jest przez brak odpowiedniej ilość snu" - mówi – „dlatego naprawdę zalecane jest, abyś się przewrócił na drugi bok". Eee tam - polski, jedna nieobecność nikomu jeszcze nie zaszkodziła.

- Poza tym zdrowie przede wszystkim, dokańczam i z błogim uśmiechem zapadam w sen.

Na jakieś 5 sekund...

Karcąca ręka mamusi zrywa ze mnie kołdrę i skrzeczącym głosem każe się zmierzyć z przeciwnościami tego świata. Wiem, że z góry skazany jestem na porażkę. Dlatego wolno wlokę się do łazienki, w której wykonać muszę własny codzienny zestaw higieniczny. Dobra strona właśnie sprowadziła do parteru tą złą i z satysfakcją wykręca jej rękę. Z jeszcze mocnym mętlikiem w głowie wracam do pokoju, w którym kolejno ubieram się, ścielę łóżko, znajduję na krześle nową zmianę ubrania i rezygnując ze zrzędzenia matki, przebieram się jeszcze raz.

- Następnym razem wstanę wcześniej - powtarzam, chyba codzienną, mantrę.

Następny przystanek – kuchnia. Witam się ze „Słowem Polskim" czy „Wyborczą", co je ojciec zawsze czyta i zasiadam na stałym miejscu przy oklejonej lodówce. Przede mną talerz brązowej brei z mlekiem, uparcie nazywanej przez mamę „kornflejksami". Konsumuję to wpatrzony tępo w pierwszą stronę ojcowskiej gazety „Kolejna szkoła im. A. Leppera otwarta!" – krzyczą litery. Kim, do cholery, jest ten typek? Nie wiem i nie chcę wiedzieć, mam przeczucie, że wychodzi mi to tylko na zdrowie. Polityka nigdy mnie nie interesowała.

- Jak w szkole?
- Oho, zaczyna się, myślę.
- Okej.
- Poprawiłeś w końcu tę pałę z wuefu?

Ojciec porankami wykazuje istną, zahaczającą o geniusz, możliwość jednoczesnego czytania, jedzenia, mówienia i przypominania sobie faktów z mojej odległej przeszłości.
- Oczywiście, tato.

Ja z kolei potrafiłem wznieść się na wyżyny bezczelnego kłamstwa bez żadnych trudności czy tym bardziej mrugnięcia okiem.

I to tyle z rodzinnej solidarności i otwartości przy domowym stole. Kończę „flejksy", biorę z przedpokoju plecak i zaczynam kierować się do drzwi. Czegoś mi dziś brakuje, myślę, a tak... Zawracam i sprzedaję małemu potężna ścinkę, kiedy myje zęby.

- Sza Czo - pyta się z pianą w gębie.
- Za jajco, odpowiadam - cienias chodzi do podstawówki i może wstawać godzinę później. Niech wie, że świat jest okrutny. Poza tym ja tu mam władzę - jestem w końcu silniejszy! Nagle zobaczyłem Wielką Niedźwiedzicę w pełnej krasie. Nade mną stał ojciec z ręką podniesioną do kolejnego uderzenia.

- Do szkoły, ale to JUŻ!!!

Nie czekam na rozwinięcie sytuacji. Rzucam triumfującemu małemu spojrzenie, które - mam nadzieję, przekazuje jednocześnie dyszącą zemstą bestię i cień rzucany przez kata przed egzekucją. Wypadam na klatkę. Zbiegam po dwa schodki, strasząc jak zwykle Gudre z parteru i jego dwa wiecznie ujadające ratlerki. Jestem w ukochanym blokowisku.

Droga przebiega szaro, przyłączają się Dedo i Koniu, z którymi zgodnie obrzucamy przekleństwami Kutowskiego z matmy, który pewnie zrobi dziś klasowe. Potem Iżymy Marcinkowską, co to zawsze któregoś z nasz

wywala z klasy, a na końcu z zasady jedziemy z Linierską – za całokształt. Myślę, że ojciec w fabryce nie słyszy takich wiązanek, jakie my we wspólnej radości sklecić potrafimy. Na końcu upewniamy się jeszcze, ze żaden z nas na pewno nic na polaj nie potrafi. Taa, zgrana z nas paczka. Dedo wyciąga zwiniętego z maminej torebki szluga i palimy go na pobliskim trzepaku, wymieniając spojrzenia ze „spikerką" z drugiego piętra, co to nigdy okna nie opuszcza. Pewnie znowu zadzwoni do dyry naskarżyć, ale dla niej my wszyscy wyglądamy tak samo.

Docieramy do biało-czerwonego, sześciennego budynku, w którym odegra się dziś kolejny akt naszej życiowej tragedii. Na zewnątrz pustki, chyba jesteśmy lekko spóźnieni... Wpadamy do klasy, przybierając wygląd zmaltretowanych życiem dzieciaków, które naprawdę nie chciały się spóźnić, ale „wie pani – te autobusy". Marcinkowska mierzy nas srogim spojrzeniem i stwierdza, że wpisanej nieobecności już nie usunie. Dedo podpisuje na siebie wyrok – pyta, czy w takim razie możemy nie uczestniczyć w lekcji - zostaje z hukiem i pałą wywalony z klasy. My, pod wyzywającym spojrzeniem, cichutko siadamy w ostatniej ławce.

Marcinkowska spokojnie usadawia się za biurkiem, poprawia okulary, wyjmuje dziennik. W klasie zapada cisza. Słychać jedynie pobrzękiwanie co większych much.

- Taaaaaaak, stwierdza, jeżdżąc długopisem po liście uczniów – dziś mamy trzynastego... z zadania domowego odpowie... Bóg wie, że ona uwielbia te tortury... Moooże... sióódemka? Kątem oka widzę, jak koniu bladnie – a moooże nieeee... mam nadzieję, że będzie się smażyła w piekle.

- Dooobrze, w takim razie... cisza taka, że słychać chyba słońce przesuwające się po niebie... no, daj spokój, babo... piętnastka!

I na co te nieczyste myśli w głowie mi wyszły. Na pewno to wyczuła, wiem, że to potrafi. Staram się wstać jak najwolniej, jednocześnie rzucając rozpaczliwie spojrzenia dokoła. Po co było mi czytanie Asimova po nocach? Jak to, już stoję? Strasznie szybko, muszę nad tym popracować w domu. Ściskam w spoconych rękach zeszyt zapełniony głównie pustymi kartkami i radosną twórczością pozalekcyjną.

- No więc ... rozpoczynam...

<PSTRYK>

...I patrzę w bogato rzeźbiony sufit górujący ponad jedwabnym baldachimem.

- Przepraszam, eminencjo – dobiega mnie glos mojego wiernego sekretarza – ale kazał Jaśnie Pan odłączyć się o dwunastej, a właśnie dochodzi trzy po – wynająłem go między innymi dlatego, że miał niecodzienną zdolność mówienia dużymi literami.

- Dobrze już, dobrze – odpowiadam, ściągając złoty czepek. Najdroższa rzecz na rynku i oczywiście gwarantuje pełne wrażenia – co mamy dziś w planie?

- Za chwilę ma pan zjeść lunch składający się z 15 dań niespodzianek sprowadzonych specjalnie przez południowo-wschodniego paszę, potem oczywiście sjesta, odświeżająca kąpiel, skok na bungee, partyjka szachów z lokalnym mistrzem, którą Najjaśniejszy Pan oczywiście wygra przez mat, obiad – skromny – jedynie dwieście osób, jak sobie Wasza Wysokość życzył. Potem polowanie na bengalskiego tygrysa szablozębnego – ostatniego z tej rasy, rzecz jasna. Wieczór w mniejszym gronie - zakrapiany najlepszym alkoholem i o północy jak zwykle odwiedziny w haremie.

- Niezbyt ciekawy ten dzień – odpowiadam, głaszcząc w zamyśleniu czepek. No nic, jak mus to mus... bycie najbogatszym człowiekiem tej części galaktyki zobowiązuje, nieprawdaż, mój drogi podnóżku?

- Całkowicie się zgadzam, o Najjaśniejszy. Zaraz każę przyprowadzić służbę, aby was ubrała, Wasza Miłość – tu, sekretarz schyla się prawie do podłogi i tyłem wycofuje do ukrytych za kotarą drzwi. Zostaję sam.

- Jak tam mój wynik? – zwracam się z pytaniem do czepka.

- 315. Lepiej niż w zeszłym tygodniu. Dostałeś minus za używki i bluźnierstwa, ale sporo plusów za nieużywanie ich w domu.

- Czas powrócić do rutynowego życia - myślę, a głośno sam do siebie: A zaczynało być już tak interesująco, ech, ile bym oddał, by prowadzić tak ekscytujące życie. Niestety to wszystko to ta podkoloryzowana wirtualna rzeczywistość... Ciekawe, czy ludzie żyją gdzieś tak naprawdę...?

Nie graj przed sesją!

Autorka: Bazooka

Szłam sobie leśną ścieżką, a wokół snuły się jakieś zielone bąbelki, pyłki, iskierki i takie tam. Z przeciwka nadeszły dwie dziewczyny, podobne do siebie z figury i fryzury. Za tą z jasnobrązowymi włosami leciało coś małego i świecącego (jakaś wróżka czy cuś), a za tą z ciemnobrązowymi włosami leciał kruk.

- Cześć, mamy 18 lat – przywitały mnie zgodnym chórem.
- Ja jestem Amy. Ratuję świat – powiedziała skromnie ta od wróżki.
- A ja jestem April. I ratuję dwa światy – powiedziała jeszcze skromniej ta od kruka.
- To w sumie ratujecie trzy światy?
- Gdzie tam! – rozdarł się kruk. Jedna ma na powrót połączyć świat, a druga nie dopuścić do ich połączenia światów, ale to się nie dodaje, ani nie odejmuje, bo to zupełnie inna bajka!
- Taaak... Najważniejsze to umieć wypracować kompromis – stwierdziłam i odeszłam, by nie przeszkadzać w tak poważnych sprawach.

Nagle tuż obok mnie zatrzymał się wypasiony motor. Zsiadła z niego jakaś ostra laska, ubrana w ciemnozielone szorty i przyciasną koszulkę.

- Jestem Croft. Angelina Croft – rzuciła, wydymając pełne usta i eksponując jeszcze pełniejszy biust. Uwaga! Rynna leci! – wrzasnęła, a ja, spodziewając się jakiegoś spadającego żelastwa, zrobiłam unik.
- Jaka rynna, to przecież smok! – zaoponowałam.

Ale ze smoka zeskoczyło rudowłose dziewczę, które przy zaokrąglonej tu i ówdzie lady Croft wyglądało faktycznie jak rynna.

- Cześć st(L)ara, nie znalazłaś może klucza do tych ~!@#$% drzwi???
- Nie, szukam go już któryś dzień z rzędu! – warknęła lady Croft, tracąc całą wyniosłość i tupiąc glanami.
- Jeśli ten klucz jest wam potrzebny do ratowania świata - weźcie mój wytrych, to powinno rozwiązać problem.
- No co ty?! – obruszyły się. Nie można iść na łatwiznę, będąc bohaterką!
- Sorry, nie mam w tym wprawy – usprawiedliwiłam się i poszłam.

Przed słodkim domkiem z ogrodem siedziała trzyosobowa rodzinka. Co chwilę nad ich głowami pojawiały się chmurki - raz z jedzeniem, raz z kibelkiem. „Sami nie wiedzą, co chcą. To jakaś rodzina świrów" – pomyślałam, ale chyba nad moją głową również pojawiła się chmurka, ujawniająca tę treść, bo zaraz zobaczyłam nad całą trójką przekreśloną twarz. Podeszła do mnie dziewczynka z okularami a la Harry Potter i wychmurkowała dobitnie:

- Nie Świrów, tylko Ćwirów! Henryk, Majka i Kasandra Ćwir.

Spytałam ją, czy wie, co się stało z rodziną Xxx, ale dowiedziałam się, że odkąd nad Aleją Simów przeszedł huragan Format C, słuch o niej zaginął.

- Simowie przychodzą i odchodzą... powiedziała (zło)wieszczo Kasandra.

Trochę dalej mała chuda dziewczynka w niebieskiej sukience i poplamionym czerwono fartuszku (malowała farbkami? Jadła pomidorówkę?) grała w noże. Na mój widok rozejrzała się nieprzytomnie, a obok niej pojawił się kot i z zabójczym uśmiechem powiedział:

- The uninformed must improve their deficit, or die...

Wobec tego zrezygnowałam z zadawania jakichkolwiek pytań i powędrowałam przed siebie, rozmyślając, że ten kot miał piękny głos. Taki, od którego ciarki chodzą po p... nie, nie po plecach - po piersiach. Lubię _bardzo szczupłych_ **kotów**...

- AAARRRGH! – wyrwało mnie z zadumy. Coś strzeliło i tuż za moimi plecami runął na ziemię (AAARRRGH!) jakiś mutant. Napakowany mięśniak z shotgunem podszedł i przejrzał się w wyciekającej z potwora kałuży krwi.

- Damn, I'm looking good!
- Nie bądź z siebie taki DOOMny!
- Hey, przecież SAM go zabiłem! I'm serious!

Ale w tej chwili nastąpił wielki wstrząs i ziemia się rozstąpiła, i mięśniak zrobił się tak nierealny, jakby go nigdy nie było. Pozostało tylko wspomnienie jego obrzyna, który po skończonej robocie zachrzęścił: „Oh yes!"... Kurna, dlaczego ja takiego nie mam?!

Wtedy podjechała bryka jak z muzeum. Z wnętrza wychylił się pan w garniturku stylizowanym na lata 30.

- Dzień dobry, jestem Tommy An... nnnieważne. Czy nie widziała pani mojego imiennika, Tommy'ego Guna?
- ?
- Tommy Gun. Mój dobry przyjaciel. Duży, szybki i skuteczny... Naprawdę go tu nie ma?

Musiałam faceta rozczarować.

Poza tym nawet gdybym tego Tommy'ego spotkała, to już bym się postarała, by on został moim przyjacielem. Razem moglibyśmy wiele zdziałać. Jeśli nawet nie uratowalibyśmy świata, to może chociaż udałoby się uratować biednych studentów przed egzaminem z biologii molekularnej... Ale ponieważ go nie znalazłam, skończyłam pisać i poszłam po raz ostatni przejrzeć materiały o klonowaniu.

POD OBSTRZAŁEM

CO MIESIĄC ZAPREZENTUJEMY TUTAJ JEDNEGO OSOBNIKA Z REDAKCJI, WIDZIANEGO OCZYMA RESZTY EKIPY... ZACZNIEMY OD A - JAK ALLOR.

1. JEŚLI REDAKCJA TO ZESTAW KOMPUTEROWY, TO ALLOR JEST...

Smuggler: Zegarem systemowym, który trzeba podkręcić, bo stale się spóźnia
MacAbra: CD-ROM-em, do którego włożono CD z filmem gatunku hentai :)
Qn`ik: Wentylatorem do zasilacza o donośnym działaniu
Czarny Iwan: Głośno mówiącym zestawem słuchawkowym do telekonferencji
gem: Dającą potworny pogłos obudową typu maxi-tower
Eld: Systemem Windows. Zdarza mu się zawiesić tudzież działać w sposób nieprzewidywalny.
Hut Sędzimir: Eeeeee... Takie coś w kącie, o czym nikt nie wie, co to jest, ale jakbyś to wyciągnął, to komp od razu przestałby hulać

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Zatem po kolei. Jedyne hentaje, jakie widział mój monitor, dostałem od... MacAbry (*), choć nie powiem - anime lubię. Spóźnienia to fakt, ale liczone w minutach, poza tym wychodzę po 16, a nie jak co poniektórzy przed - i reguluję się sam. Zaś głośność... może troszeczkę, ale tylko podczas dyskusji, choć w porównaniu do ostatniej „pogawędki" Admina z Qn'ikiem (Admin postraszył Qn'ia mamą!) jestem bardziej cichy.

MacAbra: Ponieważ zostałem postawiony pod ścianą - wyjaśniam, że kiedyś dostałem „chyba jakiś japoński RPG" do recenzji i dałem go Allorowi. Okazał się grą niekoniecznie cRPG i raczej dla dorosłych...

2. BOHATERA/POTWORA Z JAKIEJ GRY PRZYPOMINA?

Smuggler: Brodaty krasnolud-mutant (bo duży i chudy)
MacAbra: Sama Fishera - nigdy go nie widać tam, gdzie się go szuka :)
Qn`ik: Golluma wcinającego surową rybę?
Czarny Iwan: Takiego bobasa z gry *Angels vs. Devils* :)
gem: Trolla (choć marzy mu się jakieś elfie książątko z uszami w szpic)
Eld: Lubię trolle (zwłaszcza fińskie), więc niech będzie Ogr. Ze względu na (anty)urodę, rzecz jasna
Hut Sędzimir: Jestem za Gollumem. Chcesz coś obgadać z Allorem - przynieś mu surowe ryby. Byle nie zawinięte w gazetę

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Marchewa (nietypowy krasnolud) mi pochlebia, ale by od razu od Golluma wyzywać? Że niby ryby często jem (bynajmniej nie surowe)? Gdyby nie Eld z jego fobią - nie byłoby sprawy, bo jest w redakcji przynajmniej jedna osoba jedząca ryby znacznie częściej.

3. W JAKIM ŚWIECIE GRY I EW. JAKO JAKA RASA CZUŁBY SIĘ JAK RYBA W WODZIE?

Smuggler: Myślę, że gdyby ten krasnolud mógłby mieć specjalizację „kierowca rajdowy" - to byłoby to
MacAbra: W *Final Fantasy VII* - bo i RPG, i anime
Qn`ik: W Śródziemiu jako Gollum wcinający surową rybę?
Czarny Iwan: Najlepiej czułby się jako kiszony ogórek, chociaż pewnie zamknęliby go za ogórkożerstwo
gem: Elfi ranger-mag w dowolnej grze *D&D Forgotten Realms*
Eld: Mała, samotna dziewczynka wśród skośnookich erotomanów w jakimś anime.
Hut Sędzimir: Hardy, brodaty camper-snajper w *America's Army*.

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
To może już lepiej brodaty elfo-krasnolud w subaru WRX, z łukiem, mieczem i magiczną księgą na tylnych siedzeniach oraz odpowiednio aerodynamicznie ubraną wielkooką istotą na siedzeniu obok... Taaa, podoba mi się ta wizja :)

4. NAJWIĘKSZA ZALETA ALLORA

Smuggler: Eee? Następne pytanie proszę :)
MacAbra: Zawsze wyrabia się na czas. (Jak ma lufę służbowej beretty [Barreta] przytkniętą do karku). A tak serio - jak mu się chce, to naprawdę potrafi
Qn`ik: Co ja będę mu słodził... No, ale niech tam - ma fajną pompkę do roweru. (I pisząc „pompkę do roweru", mam na myśli pompkę do roweru - to tak dla informacji tych z nazbyt wybujałą wyobraźnią.) A poważnie - bardzo sympatyczny i spolegliwy (w znaczeniu, które nadał temu słowu Kotarbiński)
Czarny Iwan: Ja tam jego pompki nie widziałem :) Zawsze można z nim pogadać i mówi na temat. Szukam takiej dziewczyny, hehe
gem: Zwykle wie, co mówi, a nie mówi, co wie. Warto też zaznaczyć, że podczas wielu lat naszej znajomości (10-12?) nigdy się na nim nie zawiodłem. To dużo
Eld: Dzizzz... Było mnie spytać z miesiąc temu, to może bym do dziś znalazł...
Hut Sędzimir: Wie, jaki wybrać plan taryfowy w telefonii komórkowej, by godzinami rozmawiać przez zestaw słuchawkowy. No i można od niego pożyczyć japońskie eroto-mangi

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
No comments - w końcu tyle się znamy, ile nas poznano czy jak to tam szło. Choć może tylko jeden - głodnemu chleb na myśli :)

5. NAJWIĘKSZA WADA ALLORA

Smuggler: Bez przerwy zapomina komórki na biurku - a ona potem dzwoni... i dzwoni... i dzwoni, i dzwoni - i-ja-zaraz-oszaleję...!!!
MacAbra: Uwielbia jeść potrawy w rodzaju wędzona ryba czy sałatka czosnkowa przy komputerze, co mocno zagęszcza atmosferę pracy
Qn`ik: Jego „jutro" bywa najczęściej „za tydzień, jeśli nie będę miał nic lepszego (oglądanie hentai...?) do roboty"
Czarny Iwan: Spoko gość, mógłby jeść więcej galaretek, miałby ładniejsze paznokcie, LOL
gem: Nic naprawdę dyskwalifikującego
Eld: Hmmm... cały Allor?
Hut Sędzimir: Kiedyś jadł przy nas wszystkich cuchnące czosnkowo-rybne smakołyki. Teraz na szczęście załatwia to w innym miejscu

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Czosnkowe sałatki (bo o rybach już było) częściej jedzą przynajmniej dwie osoby w naszej redakcji, ale że siedzą dalej od Elda, więc jakoś nikomu to nie przeszkadza. Wychodzi na to, że atmosferę zagęszcza... no, nie powiem kto, bo za blisko siedzi. Co do komórki, faktycznie służy mi za budzik, którego czasami zapominam, przez co ostatnio Smuggler schował ją w kuchni (na szczęście nie w zmywarce - przynajmniej na razie). Cóż, starość, masło i te sprawy, czyli nic sensowniejszego na usprawiedliwienie nie mam... A jeśli chodzi o „jutro", to wcale nie jest tak (źle) – opóźnienia, i owszem, się zdarzają, ale zazwyczaj jednodniowe. I nie jest to wcale tylko moja specjalność, bo piszący większość piszących rozumie termin „na środę" jako *„na środę wieczór, czyli czwartek rano, no - góra do południa, tak przed czwartą".*

6. DLACZEGO DAŁBYŚ MU PODWYŻKĘ?

Smuggler: A dlaczego nie?
MacAbra: Aby sobie kupił lepsze żarcie?
Qn`ik: Aby mógł jeszcze więcej rozmawiać przez telefon?
Czarny Iwan: Aby pożyczał szmal przed wypłatą :)
gem: Świeżo upieczony żonkoś. Może marzą się mu (im) małe Allorki, a sytuacja ekonomiczna podstawowej komórki społecznej uniemożliwia podjęcie starań...? Poza tym - jedno słowo - pakowóz!
Eld: Tu, mamy raczej do czynienia z problemem technicznym - jeszcze nie wymyślono zapładniania przez telefon komórkowy ;) Co do podwyżki, jestem za tym zarciem, bo imponuje mi, jak ktoś zjada za jednym zamachem bochenek chleba
Hut Sędzimir: Mi imponuje, jak ktoś w ogóle może zajadać chlebek dzień przed wypłatą. Może dlatego warto?

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Dowolny powód byłby dobry :) ale zamiast pakowozu wolałbym w końcu mieć jakieś własne mieszkanko, nie mówiąc o chlebku z sałatką tudzież serkiem wiejskim na śniadanko - po sześciu latach może się znudzić. Co do małych Allorków, wystarczy mi wygląd Elda po urodzeniu się jego sequela - jakbym miał przechodzić coś takiego w małej kawalerce (wynajmowanej), już lepiej od razu rzucić się z mostu

7. DLACZEGO NIE DAŁBYŚ MU PODWYŻKI?

Smuggler: Bo i tak wszystko by wydał na karty do gry z Yodą itd :)
MacAbra: Aby po tylu latach zapamiętał, że do recenzji od razu należy dorzucać obrazki?
Czarny Iwan: Bo dałbym sobie!
Qn`ik: Bo TAK!
gem: Wyróżniałby się. Wzbudzał zawiść. Musielibyśmy go ubić
Eld: Bo nie mam z czego ;)
Hut Sędzimir: Ja bym tam dał. Co mam nie dać? Ja mam nie dać? Ja?

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Karcianka z Yodą to na szczęście krótki (choć kosztowny) epizod mojego żywota, należący do zamierzchłej przeszłości. Obrazków nie komentuję, bo wiszę jeszcze te z najnowszego *Delta Force*, więc po co MacAbrę denerwować ;)

8. CECHA CHARAKTERYSTYCZNA ALLORA

Smuggler: Tubalny głos
MacAbra: Odporność na moje wrzaski
Qn`ik: Jak w tym momencie na niego patrzę - stwierdzam, że bez komórki jest nie do poznania
Czarny Iwan: Dużo się śmieje, chyba za dużo zarabia, LOL
gem: Jest wojownikiem i ascetą. Poszukuje piękna i przyjaźni
Eld: Głos, niepunktualność i komka
Hut Sędzimir: Jest rozważny i romantyczny

Komentarze i sprostowania zainteresowanego:
Jest mi bardzo niezmiernie miło, czuję się wzruszony i w ogóle. Komentować nie będę, bo tyle to sam podejrzewałem i już się z takim postrzeganiem mnie przez innych pogodziłem

>>>
Co do całego ostrzału - tak mnie nim straszono, coś tam po kątach ustalano, a całkiem fajnie to wyszło (to w końcu najlepszy sposób, by zrobić reszcie na złość). A co najlepsze, za miesiąc będzie ktoś inny i będzie się można za niektóre komentarze odegrać. To dopiero będzie super! Drżyjcie, Marchewa nadchodzi! Muhahaha!

FILIPINKA poleca 4 specjalne wydania

Motywy, bohaterowie, lektury, które musisz znać.

Z nami to łatwe!

Już do nabycia:
4 wydania.
To nie bryk, nie ściąga
tylko **największe, najlepsze,**
kompendium dla maturzystów.

1 30 BOHATERÓW

2 30 MOTYWÓW

3 90 LEKTUR

4 JAK ZDAĆ USTNY I PISEMNY

FOT.: MEDIUM (5), AGENCJA GAZETA, MAT. PROMOCYJNE, RYS.:MARIBE

O redakcji słów kilka

Osservatore Actionum

Oto krótkie i z konieczności nader pobieżne charakterystyki większości członków zespołu tworzącego CDA. (Kolejność charakterystyk – przypadkowa!)

Czarny Iwan tak przypakował w bicepsy, że teraz nie może zgiąć ręki. Brakujący jeden palec to efekt „faka", który pokazał pewnemu nerwowemu (i głodnemu) pakerowi.

Andrzej Sitek „Czarny Iwan"

- to ciekawe, bo choć olbrzymem nie jest, kobiety twierdzą, że jest wielki. Niektórzy faceci też... Wolimy w to nie wnikać. :) Paker (co widać), potrafi napisać recenzję, w której są same pochwały - a jednocześnie zbluzgać tymi pochwałami grę tak, że szkoda mówić. (Pamiętacie recenzję *Eat this*?). Teoretycznie kawaler, w praktyce – czemu zaprzecza - już wzięty za mordę przez pewną panią. Lubi nawalanki, arcadówki, gry akcji i parę innych rzeczy, o których nie wypada mówić głośno. W redakcji niemal od samego początku.

Sławomir Lipowski „Slip"

- przejął po Bloodzie tworzenie FPPZone w CDA tudzież redagowanie FPPMegaZinu na CD - i to z powodzeniem. Czasem coś recenzuje - ale rzadko. Nie dlatego, że robi to źle - po prostu będąc spoza Wrocławia, nie może się za bardzo doczekać na grę FPS. Kawaler i początkujący student. Lubi mangowe przygodów... hehe, no co może lubić facet odpowiedzialny za FPP Zone? W redakcji od początku 2002 roku.

Mac Abra: Będzie walczył o pokój do ostatniego naboju. A o pokój z kuchnią nawet bez nabojów.

Jerzy Poprawa „Mac Abra"

- miłośnik strategii, szczególnie tych osadzonych w realiach II wojny światowej (maniak na tle Steel Panthers) i FPS-ów, osadzonych w tych czasach. Nie pogardzi też symulatorem lotu drugowojennych myśliwców czy czołgów. Aby było śmieszniej - z przekonań pacyfista. Grube szkła na nosie, lubi historię, literaturę s.f. i muzykę Tangerine Dream. Zastępca naczelnego, recenzent. Najstarszy w (etatowej) ekipie CDA. Żonaty. W redakcji od trzeciego nr magazynu.

Iron – na pewno. Ale czy Maiden, to już nie nasza sprawa :).

Daniel Bartosik „Cormac"

- kiedyś w I/O, dziś w CDA. Przebijał się powoli, ale konsekwentnie. Metal z wyglądu i zamiłowań muzycznych (Iron Maiden – dobrze, Metallika – źle!) pisanie traktuje ze śmiertelną niemal powagą (co mu się liczy na plus, bo znaczy to tyle, że nie olewa i nie odpuszcza). Łączy studia z pracą dla CDA. Współpracownik, moderator na Forum Actionum. Kawaler (ale zajęty), lat nieco ponad 20. Lubi cRPGi i przygodówki, często (acz ostatnio rzadziej, co przyjął z ulgą) recenzuje polonizacje.

Maciek Kuc „Qn`ik"

- wysokie toto, chude (taaa, anorektyk niemalże. 193 cm wzrostu i 93 kg wagi – dop. Qn`ik), fryzura skinopodobna. Rodem z Kielc. Kiedyś czytelnik CDA (pisał długie listy). Obecnie łączy studia z pracą w CDA i redagowaniem Action Maga, dzięki czemu skutecznie odzwyczaja się od spania. Lubi CDA jak Renata Beger seks. (Ale w oczy mu nie zaglądamy...) Współpracownik, webmaster i administrator naszego Forum. Kawaler (ale zajęty). Lat 20, z niewielkim kawałkiem. W sumie gra we wszystko, co mu w ręce wpadnie. W redakcji od jesieni 2000 r.

Maciek Lewczuk „Mike-L"

- nasz sprzętowiec. Ma nieustannie dobry humor (jak on to robi - albo co on bierze?!), siedzi za zamkniętymi drzwiami na drugim końcu redakcji i pastwi się nad sprzętem, wyrywając nam co lepsze gierki, naturalnie po to, by sprawdzić, czy najnowszy Radeon da radę wyciągnąć z niej 200 fps z antyaliasingiem. W rewanżu czasem pozwala nam się pobawić jakimś testowanym cackiem. Kawaler, około 25 lat, ale zajęty. Lubi FPS-y, bo dzięki nim może testować te swoje klamoty. :) W redakcji od nr 53.

Gem.ini leje wodę, ile wlezie. (On woli wersję „pakuje, aż dudni".)

Jacek Smoliński „Gem.ini"

- newsman i recenzent, szarawa eminencja CDA (tzn. siedzi w najciemniejszym kącie redakcji, zasłania okna, nie zapala światła, nie rzuca cienia, nie odbija się w lustrze... no, może tu trochę przesadziłem). Pakuje ostro (choć nie za bardzo to widać) :P i mrozi nam krew w żyłach opowieściami o gastroskopiach i hodowli helicobacter pylori. Kawaler. Lubi RPG, symulatory, nie pogardzi strategią i FPS-em. W jego obecności lepiej nie używać słów: „rebelia" i „republika". No, chyba że od razu dodacie „żałosna". Lat dwadzieścia i parę. W CDA od jesieni 1997 r.

Smuggler vel Kalasanty

- imię, nazwisko, wiek itd. objęte ustawą o ochronie danych osobowych. Sam Smuggler objęty jest ustawą o ochronie świadków koronnych i aktualnie przebywa w Pernambuco, my zaś symulujemy jego obecność. (Czy zauważyliście, wy, którzy odwiedzaliście CDA, że jego NIGDY nie ma? No właśnie...) Garfielda uważa za swe alter ego. Jego żona podziela tę opinię. Tworzy AR, tipsy, odpowiada za Cover CD, administruje Forum CDA, redaguje Gamewalkera itd., itp. W redakcji niemal od samego początku. Nie ma ulubionego gatunku gier, wiadomo jednak, że nie lubi tych sportowych. Może poza symulacją sumo - ale czy ktoś widział taką grę?

Daniel Śniegoń

- nasz nadworny fotograf, tester sprzętu, programista (autor kilku pierwszych wybierałek na Cover CD). W redakcji od dawien dawna, obecnie dzieli czas pomiędzy testy sprzętu i pomoc adminowi. Stan cywilny: kawaler, wiek „above 25". W szeroko pojętej redakcji praktycznie od samego początku. Lubi FPS-y, pogrywa w sieciówki.

Wyznania redaktora :)

Nie chcę podwyżki, po co trzynastki?
To wszystko tylko szczęścia namiastki.
A szczęście dla mnie to prawda szczera:
Dwadzieścia godzin przy komputerach!

Nie wzbraniaj, Ojcze! Precz z oczu, Matko!
Nie dla mnie żona i dzieci stadko...
Żyć, spać, dorastać jeno w redakcji,
Choć bez obiadu i bez kolacji.

Po co wakacje, na co weekendy,
Gdy ja pracować pragnę bez przerwy!
Nie dla mnie plaże i cziksy w barze...

O pracy jeno bez przerwy marzę!

Nie dla mnie kino czy wieczór w pubie.
Giercować umiem, giercować lubię...
Po co samochód, po kiego mi kasa,
Gdy gierek na moim biurku masa?

Po *@# urlopy, na co mi święta?
Ja i tak wolę ciąć w Tormenta.
Na nic mi wolne - precz nauka,
Gdy pogrywam w starego Duke'a.

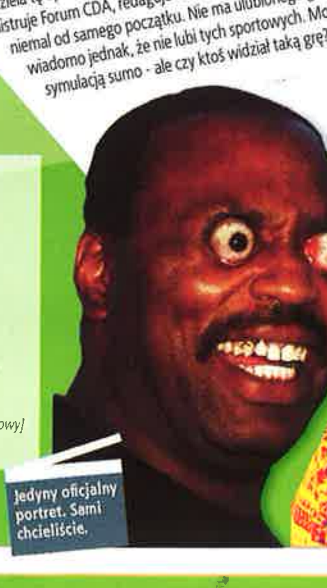
W kółko recenzje, bety, seriale,
Jakże to wzmacnia moje morale!

O jednym marzę w pracy nawale
„A gdyby przebywać tutaj stale"?

O, gierki moje, o ukochane!
Myśleć ja o was nie zaprzestanę.
Nawet gdy w trumnę będą pakować,
I tak się będę respawnować...

Wokół zadyma, dziejowe burze.
Ja przetrwam - z palcami na klawiaturze.
Gdy świat się skończy - nie zauważę,
Wszak na ekranie tak wiele zdarzeń...

[autor zbiorowy]



Jedyny oficjalny portret. Sami chcieliście.

Mówcie, co chcecie - admini są DZIWNI.

Tomasz Matusik „Ghost" - nasz admin, fan Tolkiena, Star Wars i Star Trek. Kawaler, ale wyraźnie już obstawiony. :) Jeśli ma czas, pisze recenzje - i nie tylko. Poza tym admin na Forum CDA. Mimo to jego głównym zadaniem jest dbanie o to, by każda z naszych maszynek działała jak złoto, podobnie jak sieć wewnętrzna, serwer i Internet. Dodajmy też, że dba o nasze morale, codziennie rozsyłając porcję zabawnych tekstów, obrazków, animek i filmików, które wyłuskał był poprzedniego dnia z Sieci. W redakcji od tak dawna, że właściwie nikt nie pamięta - od kiedy.

Janek Jankowski - człowiek od wszystkiego (autor wybierałki, testy i tworzenie CD, nadzór nad stroną WWW, z rzadka recenzent - a szkoda, bo potrafi pisać), w redakcji od pierwszego (!!!) numeru CDA. Żonaty, dzieciaty, znany z olimpijskiego spokoju. Jestem pewny, że gdyby spadł mu na stopę 5 kg odważnik, Janek co najwyżej powiedziałby cicho „hm... ciekawe" - no, może by się przy tym nawet lekko skrzywił. (Tak naprawdę uważam, że to Terminator... póki co w trybie safe mode - normalny człowiek nie mógłby być aż tak pozbawiony emocji.) Widywano go, jak pogrywa w cRPGi i czasem RTS-y. W okolicach (przed)trzydziestki.

Przemysław Ostrowski „de Tiges" - współpracownik, pracuje w PC-Formacie, ale czasem, gdy pojawia się coś związanego z rajdami albo symulator lotu, nie wytrzymuje nerwowo i zdradza użytki dla gier. Wywodzi się ze sceny komputerowej (muzyk), żonaty, świeżo dzieciaty (dlatego stale zieeeewa).

Rafał Fluderski „Eugeniusz Siekiera" - jeden z najnowszych nabytków CDA. Jego teksty są nieźle zakręcone, często podlane sporą dawką filozofii, przez co wymagają od czytelnika uwagi i pewnego obycia w temacie. Współpracownik spoza Wrocławia, co nie przeszkadza mu pisać dużo i aktywnie uczestniczyć w tworzeniu CDA. Kawaler (ale zajęty), moderuje nasze Forum. Ukochał *Silent Hilla* i parę innych gier, w których jawa i sen przenikają się wzajemnie.

Siekiera, motyka, filozofii szklanka... (Oraz „Obława na młode wilki"?).

Zbigniew Bański „Zibi" - jak to ktoś, kiedyś określił Gorbaczowa „Człowiek o miłym uśmiechu, ale stalowych zębach". To pasuje też do Zibiego. Zrobił z CDA-manufaktury nowoczesną fabrykę i wykierował pismo na szerokie wody. Redakcyjny Wielki Brat, który '...is watching!'. Poza tym wyrywa pełne wersje gier z gardeł pośredników. Żonaty & dzieciaty. Naczelny od 10/97.

Marcin Sołtys „Campari" - jeden z młodszych współpracowników (zaczynał bodaj jako 15-latek!). Kiedyś w SS (jako „Martini"). Trzeba przyznać, że ma niezły gust w doborze „drinkowych" ksywek. Pisze zapowiedzi, czasem felietony. Rozwinął się przez te kilka lat, bez dwóch zdań. Jeszcze o nim usłyszycie... Z chęcią napisałby recenzję *FIFA* czy *NHL*, ale póki ma mniejsze mięśnie niż Eld - raczej mu się nie uda. W redakcji od połowy 2002 r.

Michał Łukasiewicz „MGamer" - nigdy go nie widzieliśmy na oczy, choć współpracujemy już z nim kilka lat. Twórca Strefy WWW na naszym CD, z czasem zaczął też recenzować gry oraz tworzyć zapowiedzi. I wygląda na to, że będzie to robił coraz częściej. W redakcji od ok. nr 75.

"Nietoperkiem" już nie jest ale oczka nadal się wampirzo świecą.

Łukasz Bonczol „Pepin Krootki" - mały ciałem, ale wielki duchem. Zaczynał w CDA jako 16-latek, obecnie studiuje. Maniak symulatorów lotu (choć i symulacjami czołgów nie pogardzi tudzież dobrą strategią, RTS-em czy grą ekonomiczną). W razie potrzeby tłumacz (instrukcji). Spolszczył *Angels vs. Devils*. Współpracownik, kawaler. Jeździ(!?) trabantem. W redakcji od połowy 1997 r, wówczas pod xywką Nietoperek, hehehe. Kawaler.

Andrzej Sawicki „E(l) G(eneral) M(agnifico)" - współpracownik. Od ponad półwiecza zaszczyca świat swą obecnością, a blisko 7 lat zasila łamy CDA niekonwencjonalnymi recenzjami. Zgryźliwiec, antyklerykał, główny dostawca świńskich dowcipów, znawca i miłośnik przygodówek oraz literatury s.f. Zawodowy tłumacz, a wcześniej m.in. zawodowy wojskowy i nauczyciel, i licho wie, kto jeszcze (m.in. autor scenariuszy do komiksów). Wraz z synem tworzą duet autorski. To on odkrył Amerykę. A jeśli nawet nie odkrył, to teraz by ją z chęcią zakrył.

Tymon Smektała „Hut Sędzimir" - wrocławski ziomal przed trzydziechą; jednocześnie się doktoryzuje, redaguje hiphopowe pismo, nagrywa („Zmysłów 5" - fani hip hopu powinni zajarzyć). Pisze szybko, dużo i dobrze. Jak to wszystko razem godzi, wie tylko on. Prawdopodobnie załatwił sobie u Bozi 30-godzinną dobę. Innego wyjaśnienia nie przyjmujemy. Lubi simy, Simsy (brrr!!!), gry ekonomiczne... i wszystkie inne też. Razem z tymi na rozmaite konsole. Z CDA jest mu po drodze od jakiegoś już czasu (chyba trzeci rok).

Maciek Jakubski „Eld" - death-metalowy etatowy redakcyjny pesymista. Fan szwedzkiego (nie norweskiego! Ważne!) metalu. Miłośnik realnej i wirtualnej piłki kopanej, łodzi podwodnych (i nawodnych), mogą być i samoloty. Grami akcji też nie gardzi, w RTS-y pogra... Poza tym maniak RTCW i mąż deathmetalowej wokalistki zespołu Enter Chaos oraz ojciec Filip(s)a. Jak nie klnie i nie narzeka na wszystko, pisze szybko i nieźle (o ile nie gra wówczas w Wolfa albo omawia z innymi redakcyjnymi pakerami, co tym razem będą pompować). Prawie trzydziecha na karku. Zapewne z tego powodu ostatnio ściął długo zapuszczane pióra. Tja, starość nie radość, Eldzie. :) W redakcji od nr 04/98.

Teraz już wiecie, czemu ten gość ma ksywkę „Generał"...

Aleksander Olszewski „Allor" - tuBaLNOgŁOsY wielki brodaty maniak komórek i anime (a przynajmniej niektórych jej odmian) :), podobnie jak Gem.ini nie gardzi ani strategią, ani symulatorem, ani cRPGiem. Rowerzysta, potem kierowca, obecnie znów rowerzysta. Kiedyś pakował - ale potem zmądrzał. :) Od niedawna żonaty. (No, przecież piszę, że ostatnio zmądrzał.) Lubi pisać, ale nie lubi ściągać obrazków do recenzowanych gier (ponoć w 2001 r. raz to zrobił bez przypomnienia). Lubi ryby wędzone - a dokładniej lubi je spożywać przy komputerze. Z CDA od jesieni 1997 r.

Kiedy Allor z samochodu przesiadł się na rower, nikt nie wiedział czemu go to tak ucieszyło. To zdjęcie rzuca nieco światła na ową zagadkę...

Teraz już wiecie, jak wygląda prawdziwy metalowy twardziel. Krótkie pióra, nieodłączna pluszowa maskotka i włochate nogi.

To naturalnie nie wszyscy - jest jeszcze kilku współpracowników, jednak niektórzy są z nami na tyle krótko, że jeszcze nie do końca wrośli w redakcję, inni zaś stwierdzili, że wolą pozostać w cieniu. Są też ludzie (DTP, korekta), którym poświęcimy co nieco miejsca w setnym numerze CDA, więc dzisiaj o nich ani słowa. Tak czy inaczej - razem tworzymy zespół. Zespół CDA.

8 czakramów redakcji

Constanty Foch

Co miesiąc redakcję CD-Action opuszcza nowy numer pachnącego farbą drukarską, napełnionego po brzegi tekstem, tryskającego z każdej strony feerią barw, największego w Polsce magazynu o grach komputerowych. Ta sztuka nie udałaby się nigdy, gdyby nie niespożyte zasoby energii, jaka co dzień wibruje w siedzibie naszej redakcji.

A skąd bierzemy tę energię...? Oczywiście z otoczenia. Wszystko to zasługa czakramów - punktów kumulujących i przekazujących energię. Według filozofii Wschodu, czakramy to węzły łączące ciało energetyczne z fizycznym, centra energetyczne związane z głównymi gruczołami dokrewnymi i splotami nerwowymi w organizmie człowieka (więcej w ramce). Ponieważ nasza redakcja to jeden spójny i sprawnie funkcjonujący organizm, również u nas istnieją czakramy. Zatem zapalcie kadzidełka, usiądźcie w pozycji lotosu, a z głośników niech zaczną się sączyć relaksujące dźwięki sanxian. Zaś ja jako wasz duchowy przewodnik odkryję przed wami pradawne sekrety ośmiu czakramów naszej redakcji...

The Czakrams

Czakramy to węzły łączące ciało energetyczne z fizycznym; stanowią one połączenie z energiami otaczającego środowiska. Za ich pośrednictwem odbywa się wymiana i przepływ życiowych energii. Wszystkie czakramy połączone są wzajemnie między sobą, jak również z kanałami energetycznymi zwanymi nadi. W organizmie ludzkim występuje siedem głównych czakramów, z których każdy odpowiedzialny jest za inną sferę życia. Pierwsze trzy tworzą trójkąt ziemski, kolejne trzy - trójkąt moralności, czakram siódmy jest zwieńczeniem całego układu. Uważa się, że działając na określony czakram właściwym kolorem doenergetyzowujemy ciało i poprawiamy jego kondycję. W nawiasie znajdziecie zatem kolory przyporządkowane poszczególnym czakramom...

CZAKRAM PIERWSZY – PODSTAWOWY (CZERWONY)
Wiąże się z tym, co mamy, do czego jesteśmy przywiązani i z czego czerpiemy siłę. Znajduje się on na zakończeniu kręgosłupa i jest związany z produkcją adrenaliny.

CZAKRAM DRUGI – KRZYŻOWY (POMARAŃCZOWY)
Położony w górnej części kości krzyżowej, związany jest z życiową aktywnością, umiejętnością realizacji celów, twórczym potencjałem. Powiązany z organami płciowymi kontroluje energię seksualną.

CZAKRAM TRZECI – SPLOTU SŁONECZNEGO (ŻÓŁTY)
Powiązany z duchowymi aspektami naszego działania, jest złączeniem męskiej i kobiecej energii w jedno. To czakram planów, marzeń i celów. Usytuowany jest w okolicy pępka i stanowi centrum, przez które przepływają wszystkie emocje.

CZAKRAM CZWARTY – SERCA (ZIELONY)
Uważany jest za źródło miłości duchowej, kontroluje też system odpornościowy. To czakram świata twórczych duchowych energii.

CZAKRAM PIĄTY – GARDŁA (NIEBIESKI)
Odpowiada za komunikację, kontakty, zrozumienie i empatię.

CZAKRAM SZÓSTY – TRZECIEGO OKA (INDYGO)
Znajduje się między brwiami - jego funkcjonowanie wiąże się ze zdolnościami parapsychicznymi, a aktywność powoduje umiejętność przewidywania, dostrzegania sensu, uświadamiania sobie wyższych wpływów na życie codzienne, wywołuje też wizje. To czakram świadomości.

CZAKRAM SIÓDMY – LOTOSU (BIAŁY)
Umiejscowiony jest na czubku głowy i ma związek z całym mózgiem, w szczególności z szyszynką. Jest odbiornikiem potężnych energii duchowych i stanowi boski trójkąt - niepoznawalnego i nieuświadomionego.

Dla buddystów? :)

Czakram ósmy - Jubileuszowy punkt niezidentyfikowany

W ciele człowieka istnieje siedem czakramów i do niedawna podobnie było w naszej redakcji. Kiedy jednak zabraliśmy się za pracę nad numerem jubileuszowym z okazji 8 urodzin CDA, w pewnym punkcie zaczęliśmy wyczuwać szczególną energię. Natury tego zjawiska jeszcze nie poznaliśmy - wciąż czekamy na wizytę mistrza duchowego, który zinterpretuje znaki dawane przez naturę. Na razie zamieszczamy tylko zdjęcie czakramu - a może wy odgadniecie, jaki rodzaj energii przekazuje?

Czakram siódmy - Ezoteryczna lodówka

To czakram będący odbiornikiem potężnych energii duchowych - już wyjaśniam, dlaczego. Lodówka normalnie kojarzona jest z energią materialną - to źródło pożywienia. U nas jednak można z niej również czerpać energię duchową, jeśli bowiem zostawisz w jej trzewiach jakikolwiek smakołyk - masz pewność, że materia zmieni się w energię duchową i... zniknie. Siódmy czakram to - według buddyzmu - zwieńczenie niepoznawalnego i nieuświadomionego. I rzeczywiście sprawców tych tajemniczych zniknięć jeszcze nie rozpoznaliśmy i jakoś wciąż nie potrafimy sobie uświadomić, iż dzieje się to bez udziału człowieka.

Czakram szósty - Bulgot w butli

Czakram związany ze zdolnościami parapsychicznymi... wywołuje wizje. Ten czakram w redakcji znajduje się naprzeciw bulgoczącej butli z wodą źródlaną, którą czerpiemy do przygotowania kawy, herbaty, zupki chińskiej czy innego gorącego kubka. To najlepsze miejsce do medytacji - bo to, co dzieje się w butli, Czarny Iwan opisuje słowami „czary, stary, czary!". I tak jest w istocie, nie raz ujrzeć można kogoś z redakcji siedzącego przed butlą, który jak zahipnotyzowany wpatruje się w bąble powietrza zawieszone w cieczy. Po głębokiej medytacji pogrążony w niej redaktor nabiera samoświadomości i dostrzegania sensu rzeczy - dlatego zawsze tutaj siadamy przed wystawieniem oceny szczególnie ważnej, długo oczekiwanej grze.

Czakram piąty - Splot kabli

Czakram komunikacji, kontaktów i zrozumienia. W redakcji czakram ten mieści się oczywiście w serwerowni, przez którą przechodzą wszystkie megabajty danych wysyłane codziennie w świat i z tego świata przysyłane. O naszych sieciowych perypetiach na pewno już wiecie niejedno - wspominamy o nich przy tej czy innej okazji. Nie zdziwi was zatem to, że serwerownia jest miejscem budzącym sporo emocji, a co za tym idzie - energii (potem wydatkowanej głównie na werbalizację tradycyjnych francusko-łacińskich sentencji, połączoną z dźwięcznyni wymawianiem głoski „r").

Czakram czwarty - Buduar damy*

Czakram miłości duchowej, na jaką ze względu na charakter redakcji głównie obsadzonej przedstawicielami płci paskudnej, nie ma co liczyć. Mimo to jest takie miejsce, w którym cała bezinteresowna dobroć i ciepłe uczucia skupiają się z niewymowną siłą. To *Buduar damy* - obszar objęty aurą uwielbianej przez nas sekretarki Dominiki. Kiedy porzuci ukochana dziewczyna, bank oszuka i sąsiad zaleje, a mleczko do kawy właśnie się skończy - każdy z nas załamany, zgarbiony, z opuszczonymi ramionami i niemrawym krokiem zmierza do miejsca, w którym pulsuje energia czwartego czakramu - tam wszystkie złe czary pryskają, bo nasza wróżka zawsze wie, jak pocieszyć i wpłynąć na zmianę oceny sytuacji. Bogini - nie kobieta, ja wam to mówię!

*trejdmark i kopyrajt zastrzeżone dla Geminiego!

Czakram trzeci - Okno na świat

Czakram planów, marzeń i celów. Bywa - zazwyczaj podczas oddawania magazynu do druku, że tylko tyle nam zostaje - marzenia. Po napisaniu kilkunastu tekstów, kiedy oczy są już zmęczone wielogodzinnym wpatrywaniem się w ekran, a czas zdaje się stać w miejscu i nic nie wskazuje na to, by *arbeit* mogło rzeczywiście uczynić nas *frei*, człapiemy do któregoś z kilku okienek rozświetlających ponurą ciemnię redakcji - i patrzymy tęsknie, przekonując samych siebie, że gdzieś tam za szybą jest inny, lepszy świat pełny pięknych kobiet, tanich alkoholi, wysokich pensji, szybkich motorynek i darmowych gier. (Chwyciło was za serce? To dobrze.) ;-) A tak na poważnie - z naszych redakcyjnych okienek widać niewiele, ale mimo to niekiedy w każdym z nas wzbiera ochota, aby wyjrzeć na świat i nacieszyć oczy duchową energią słońca. I... to działa! (A fe, zaśmierdziało *Amelią* - przyp. Hut Sędzimir.)

Czakram drugi - Zapchany pisuar

Czakram drugi to czakram położony przy kości krzyżowej i związany z naszą życiową aktywnością oraz umiejętnością realizacji... niestety nasz zapychający się pisuar nie pozwala ani na aktywność, ani na realizację, nieraz - szczególnie po kilku kawach - palących, a nawet piląych potrzeb. Nikt nie zna tajemnicy zapychania się pisuaru. Wielu hydraulików (łącznie z Mario Bros.) oglądało już to urządzenie. Żaden z nich jednak nie znalazł w nim nic, co można by uznać za niesprawne. Tymczasem ta cholerna muszla - przebiegle i złośliwie - odmawia posłuszeństwa w najmniej oczekiwanym i żądanym momencie. Przez długi czas myślałem, że nie lubi ona tylko mnie, ale kiedyś po godzinach pracy i kilku destylowanych cieczach okazało się, iż wszyscy członkowie redakcji cierpią z tego właśnie powodu. Podejrzewamy, że to podstępny pomysł ssaków naczelnych - cisnący pęcherz niesamowicie wzmaga twórczy potencjał. Sprawdźcie sami albo... lepiej nie?!?

Czakram pierwszy - Składzik na nic*

To miejsce o tyle tajemnicze, że nikt właściwie nie wie, do czego ono służy. Stanowi część sali konferencyjnej i miało chyba być miejscem składowania archiwalnych numerów CD-Action. Jednak nawet najstarsi członkowie redakcji nie pamiętają, czy kiedykolwiek pełniło ono taką właśnie funkcję. Teraz jest ciemną, nieoświetloną pieczarą pełną tajemniczych papierzysk, strzępków folii i poprywanych kawałków papierowych pasków, do której nikt nie waży się zaglądać. Siedząca na co dzień najbliżej tego miejsca Dominika twierdzi, że czasami dobywają się stamtąd nieciekawe odgłosy i choć nie mamy pewności, czy to czasem nie dźwięki z pobliskiej toalety, nie za bardzo chce nam się to sprawdzać. Czakram pierwszy to czakram tego, co mamy - a że nie mamy nic poza duchową energią *Składzik na nic*™©® doskonale pełni tę funkcję.

*trejdmark i kopyrajt nazwy zastrzeżone dla Geminiego!

Dla buddystów? ;)

Jak powstaje tekst?

■ Eld

Czy kiedy czytacie recenzję, zastanawiacie się czasem, w jaki sposób powstał dany tekst? Jestem przekonany, że tak. A zatem uchylmy tu rąbka tajemnicy. Czy po tym co przeczytacie, zdecydujecie, że to prawda albo tylko mój wymysł – zależy jedynie od was. Oczywiście należy przy tym pamiętać, że każda gra ma własne życie i inne się ma podejście, gdy na biurku ląduje długo wyczekiwany tytuł z ukochanej serii, a inaczej kiedy jest to gra z serii Value.

20 dni do godziny 0*

Poniedziałek. Zimno i śnieg za oknem. Pogoda bardziej do spania, niż do pisania, ale w poniedziałek przeważnie dostajemy z rąk któregoś ssaka nowy stuff. Tak jest i tym razem. Co my tu mamy? Ultimate MicroBlaster Slay - nic mi ten tytuł nie mówi. Pewnie jakieś simopodobne albo w klimacie Dyna Blaster. Nic to, jest jeszcze trochę czasu, aby to sprawdzić. Bach! Wspaniały rzut pudełkiem z kilku metrów dosięga celu. Pudełko z Ultimate MicroBlaster Slay z gracją wylądowało wśród stosu gier na biurku. Ciekawe, kiedy sięgnie on sufitu? Fajrant! W poniedziałek przecież pracować nie będziemy.

16 dni do godziny 0

Ależ ten tydzień (w robocie) szybko zleciał. Zawsze tak jest, kiedy się człowiek relaksuje, grając w Enemy Territory, albo rozprawia na arcyważne tematy (jak np. pakernia) ze współpracownikami. No, ale przede mną weekend, czyli czas wypoczynku i spokoju, a tekst nie zając - nie ucieknie. Wezmę się za robotę od poniedziałku. Można zatem ten piątkowy dzionek poświęcić na pykanie w ET oraz ogólnoredakcyjną wyprawę do Lichenia (czyt. wrocławski Empik).

13 dni do godziny 0

Uff, ależ ten weekend szybko minął. Nic to, pora się wziąć do roboty. Najpierw jednak zainstaluję nowe sterowniki referencyjne. Zobaczymy, jak na nich będzie chodzić Ultimate MicroBlaster Slay. (Oczywiście w pierwszej kolejności przetestujemy je na ET.) ;)

10 dni do godziny 0

Powiało deadlinem. Pojawił się zastępca ssaka najwyższego i wrzasnął „TEKSTTTTTTYYYYYYY!!!". Przynajmniej tyle wyczytałem z ruchu jego warg. Gdybym nie miał słuchawek na uszach, byłbym narażony na uszczerbek na zdrowiu w miejscu pracy. Jak zawsze zareagowaliśmy z Gemem w tradycyjny sposób *'no comments!'*. Po czym skierowaliśmy konwersację na inne tory.

9 dni do godziny 0

Piątek - wypadałoby nie pracować, ale postanowiłem się wykazać. Na ścianie sprawdzam, kiedy dokładnie wypada deadline - i głośno to komentuję. Dla poprawienia efektu spojrzałem jeszcze na rozpiskę i upewniłem się, na ile stron ma być napisany teksty. Widać, że ciężko pracuję, więc resztę dnia mogę spędzić nad configiem do ET.

6 dni do godziny 0

Zgodnie z danym sobie samemu słowem biorę się za robotę. Na pierwszy ogień idzie Ultimate MicroBlaster Slay, bowiem tę grę zapisałem w notatniku pod numerem 1. Po piętnastu minutach moja wytrwałość została nagrodzona - w moich rękach znalazło się pudełko z Ultimate MicroBlaster Slay! Otwieram je, zaglądam do środka i pierwsze rozczarowanie. **Nie ma koperty z szeleszczącymi euro.** Cóż to za amatorszczyzna! Wiadomo, że bez solidnej łapówki nie ma co liczyć na wysoką ocenę w - tfu, tfu! - komercyjnym piśmie. Szybka instalacja i wreszcie mogę się „delektować" tą, jak się okazało, kontynuacją polskiego przeboju Slay. Nie znacie Slaya? Zaprawdę, powiadam wam, macie czego żałować.

5 dni do godziny 0

Gram, gram, gram! Nie przeszkadzać! W tym czasie pojawił się ssak, który stanął pośrodku naszej jamy i przeleciał wzrokiem od Gema aż po Aleksa. Wymierzył dłonie złożone na kształt pistoletu w losowo wybraną ofiarę i rzucił **„co z tekstami?"**. Wiecie, to działa chyba bardziej deprymująco niż ten wrzask „TEKSTTTTTTYYYYYYY!!!". I nie pytajcie - dlaczego.

4 dni do godziny 0

Czas się zabrać za pisanie. Najpierw wypada jednak pobuszować po Sieci i jak najwięcej dowiedzieć się czegoś o grze. Strona gry, strona producenta i kilka serwisów - po tym jestem już gotowy do pisania.

3 dni do godziny 0

Tekst ukończony, teraz musi odleżeć parę godzin lub nawet dobę w zakamarkach dysku twardego. Po co? Aby nabrać doń dystansu, wychwycić błędy, które wcześniej umknęły uwadze. Po tych kilku godzinach, i poprawkach, tekst jest niemal gotowy. Trzeba się jeszcze tylko przekopać przez ściągnięte obrazki i podpisać je. Tak przygotowany tekst leci na serwer, na którym czyha już na niego nasz korektor nazywany przez nas Danielem (choć na imię ma Damian) albo Wątłym.

2 dni do godziny 0

Kiedy ja wypoczywam po trudach związanych z napisaniem kolejnego arcydzieła i tekst przeszedł już korektę, do akcji wkracza DTP. Składanie artykuły odbywa się różnie. Czasem siedzimy przy DTP-owcach i udzielamy im cennych - i zwykle ignorowanych - rad, niekiedy chłopaki i dziewczyny, którzy są mistrzami w swoim fachu, samodzielnie składają recenzję. W przypadku właśnie takich tytułów (czyli słabszych) DTP ma się szansę wykazać inwencją twórczą. Gdy jednak mamy do czynienia z hitem, przeważnie jest tak, że raczej siedzimy w DTP i sugerujemy, jak artykuł ma wyglądać. Zresztą dokładniej opowie o tym Qn`iu.

Godzina 0

...złożony numer, wraz z recenzją Ultimate MicroBlaster Slay jest wysyłany do drukarni w Kielcach. To wszystko...

z czystym sumieniem można wrócić do grania w ET. Po raz kolejny wyszliśmy zwycięską ręką z walki z czasem.

* *"godzina 0"* oznacza oczywiście termin wysyłania numeru do drukarni

Od redaktora prowadzącego: a tak naprawdę to moich wrzasków i ciężkich spojrzeń oraz innych „aluzyjności" jest więcej, a luzu mniej. Bo jakby ktoś pisał jedną recenzję przez dwa tygodnie, w trzecim tygodniu byłby za bramą, z odciskiem mojego obcasa na własnej - khem - rzyci. Ogólnie jednak klimat oddany jest całkiem wiernie.

Od DTP

1 godzina do godziny 0

Składając ten tekst, nie omieszkałem go przeczytać (od redakcji: co nie zdarza się często ☺), ot - zaciekawiło mnie, co tam Eld wysmażył o naszej pracy. Docieram do akapitu „2 dni do godziny 0". AaaaaggGGGgggHHhhrrr... Co? „Czasem siedzimy przy DTP-owcach i udzielamy im cennych - i zwykle ignorowanych - rad". Taaa? Czekaj no ty... OK. Tak wiec ten artykuł (bo w chwili kiedy piszę te słowa, jeszcze nic szczególnego w nim nie zrobiłem), będzie złożony pod światłym kierownictwem Elda. No może nie do końca, ja mu troszkę pomogę, o ile on nie zignoruje MOICH cennych rad. W każdym razie jak się wam coś tu nie podoba, to ścigajcie jego. Eldzie, nienawidzimy cię! ☺

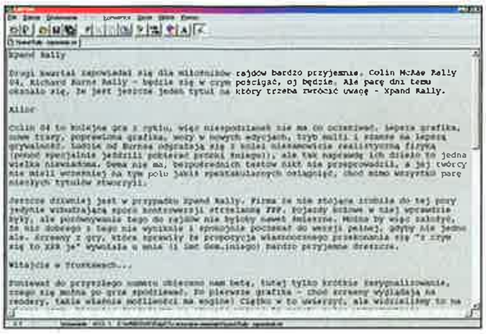
JaS

Mąka twórcza

czyli z czego i jak składa się tekst

Qn`ik

Najpierw piszemy, piszemy, piszemy... Aż napiszemy.



Od tego momentu zaczyna się „slalom z przeszkodami". Na początku tekst idzie do redaktora prowadzącego (Mac Abry lub ew. Smugglera). Ten czyta, przycina wszelakie wodolejstwo i wrzuca tekst do korekty. Nasz korektor (nader kontrowersyjna postać) :) wyżywa się nad tekstem i daje upust własnym żądzom, po czym to coś, co zostaje, nie zawsze zgodne jest z intencjami piszącego - czasem wręcz autor może znaleźć w tekście twierdzenia całkiem przeciwne do tego, co napisał [*ale też autor nie święta krowa – przyp. korekta*].

Po korekcie tekst jest czytany jeszcze raz w wersji elektronicznej przez redaktora i autora - dopiero po zatwierdzeniu idzie do składu, czyli DTP (DeskTop Publishing).

Tam, za pomocą specjalistycznych programów (głównie Photoshopa i InDesigna) jest obrabiany: dodawane są obrazki i artworki (dostarczone oczywiście wcześniej przez autora) i wszystkie te elementy, które widzicie choćby na tej stronie. Gdy wreszcie skład stwierdzi, że zakończył pracę nad tekstem, drukuje go na czarno-białej drukarce laserowej i zwykłym papierze A4. Taki wydruk idzie na początku do redaktora technicznego (Jacka Sawickiego), który czasem wprowadza drobne poprawki natury technicznej - głównie tyczące się geometrii strony i podkładów. Dalej tekst idzie - po kolei – do Mac Abry (lub innego red. prowadzącego), korektora, mnie (czyli Qn`ika) i autora - czasem ta kolejność ulega nieznacznym modyfikacjom lub zapętleniom (Mac Abra - autor - korekta - autor - Mac Abra itd.).

My ponownie czytamy tekst, poprawiamy podpisy pod obrazkami (które to skład lubi pomieszać), przenoszenia, ~~zbytbitą~~ i z b y t r o z w l e k ł ą czcionkę. Po naniesieniu tych wszystkich poprawek na marginesach i przy użyciu znaków korektorskich, kartka znów wędruje do DTP. Tam krzyczą i zgrzytają zębami „czemu znowu aż tak dużo poprawek?!" - ale je nanoszą, choć czasem nie wszystkie, dzięki czemu możecie się wyżyć w tropieniu baboli.

Po wprowadzeniu wszystkich (albo i nie) poprawek, ponownie - i po raz ostatni - drukowany jest wydruk czarno-biały.

Ten znów idzie do mnie i Mac Abry oraz autora. Jeśli widzimy, że poprawki zostały naniesione, tekst wraca do składu i może wreszcie zostać wydrukowany w kolorze, na śliskim papierze, przy użyciu Wielkiej Drukarki (taka bestia wielkości szafki, która mieści się w akwarium**). W teorii obraz na niej uzyskany będzie identyczny z tym, który widzicie na stronach CDA.

Wydruk idzie do solarium**, w którym ponownie jest przeglądany - tym razem przez wszystkich, którzy się nawiną (czyli znów Mac Abrę, autora, Zibiego, mnie i kogoś, kto akurat przechodzi obok i zaciekawi się tematem). Tam również poprawiamy błędy, których nie dało się zauważyć na poprzednim wydruku - w stylu nieodpowiedniego tła, nieczytelnej czcionki czy zbyt rozpikselizowanego obrazka itp., itd.

Gdy już wszystkie wydruki są gotowe, układamy je wg stron, pakujemy i wysyłamy do drukarni jako wzory. Moment ten ma najczęściej miejsce w jakiś piątek, grubo po godzinie 20 (czasem się zdarza, że i w sobotę/niedzielę, jeśli nie wyrobimy się z pracą wcześniej). I to koniec.

A jutro wszystko zaczyna się od początku... i tak od 8 lat.

(*) artwork to takie coś, co naszemu składowi wydaje się najważniejsze na stronie - i dlatego jest takie duże. Przykładowo - rysunek jakiejś postaci czy wyrenderowany pojazd. Notabene artworki to nie to samo co screeny.

(**) spis pomieszczeń i ich charakterystykę znajdziecie w CDA... sprzed roku. :)

Posłowie

Po kilku(nastu) dniach w redakcji pojawiają się pierwsze egzemplarze pisma, nadesłane z drukarni (jeszcze bez dołączonych cedeków). Wertujemy je wnikliwie i często znów łapiemy się za głowy, zauważając pominięte wcześniej błędy. Nie ma się jednak co dziwić - wszak w cyklu produkcyjnym tekstu uczestniczy również zaprzyjaźniony redakcyjny chochlik, który ma zawsze ostatnie słowo...

konkurs sms

Czy chcesz wygrać jedną z poniżej wymienionych 50 gier?

(Możesz wybrać, którą z nich chcesz otrzymać jako nagrodę.)

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie:

Jakie wydawnictwo wydaje obecnie CDA?

A) Bauer
B) Future Network
C) Silver Shark

Jeżeli chcesz wygrać grę Big Mutha Truckers z na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu:

CA.BM.X

Jeżeli chcesz wygrać grę Celtic King z na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu:

CA.CT.X

Jeśli chcesz wygrać grę Paradise Cracked, odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu:

CA.PC.X

Jeżeli chcesz wygrać grę Operacja Pustynny Grom, odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu:

CA.OP.X

Jeśli chcesz wygrać grę Crazy Factory, odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu:

CA.CF.X

Odpowiedź zapisaną zgodnie z którymś z wyżej przedstawionych schematów wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Liczba SMS-ów nadesłanych przez jedną osobę NIEOGRANICZONA. Możecie je wysyłać do 20.04 tego roku.

Regulamin konkursu na stronie

Nie daj się nabrać (4)

Nie kupuj kota w worku, a komputera "w ciemno"!

Khedron (khedron@wp.pl)

Witajcie. Ponieważ teraz będziemy spotykać się co miesiąc (o ile nic nie stanie na przeszkodzie), postaram się jeszcze raz wyjaśnić podstawowe założenie „Nie daj się nabrać". W dziale tym nie chodzi o wskazanie tego, co najlepsze na rynku, ale tego co najlepsze i najbardziej rozsądne dla graczy. Najlepszym przykładem mogą tu być kontrowersje, jakie wzbudziły poprzednie części. Najwięcej emocji towarzyszyło opisom monitorów LCD i procesorów.

Zacznijmy od LCD. Postęp, jaki dokonuje się w ich budowie i co za tym idzie – parametrach, jest tak szybki, że **w zasadzie co pół roku mamy do czynienia z nową generacją tych urządzeń.** Poprzedni test LCD powstał w czerwcu, a więc niemal rok temu. Stąd moje niezbyt pochlebne o nich zdanie. Dzisiaj można im zarzucić już naprawdę niewiele. Rzeczywiście **smużenie niemal znikło, barwy są oddawane coraz dokładniej i w zasadzie pozostała tylko „zablokowana" rozdzielczość ekranu,** chociaż coraz lepsze sposoby jej skalowania również wpływają na poprawę obrazu w rozdzielczościach innych niż optymalna. **Dotyczy to jednak jedynie modeli wprowadzonych na rynek w ostatnich kilkunastu tygodniach.** Oczywiście nie wszystkich, ale tych z górnej półki. Cena najtańszego wyświetlacza z tak dobrymi parametrami wynosiła **niemal 2500 zł.**

Dla przeciętnego gracza nawet 1800-2000 zł to bardzo dużo pieniędzy - dlatego nadal uważam, że **znacznie lepszym rozwiązaniem jest kupno dobrej „siedemnastki" CRT i przeznaczenie pozostałych pieniędzy na lepszą kartę graficzną, płytę główną czy większą pamięć.** Zresztą sami sobie odpowiedzcie na pytanie, który komputer będzie dłużej radził sobie z nowymi grami - **taki wyposażony w GF5200 i monitor LCD czy też Radeon 9700 i zwykły CRT?** Przy tej konfiguracji i tak zostanie w kieszeni jeszcze kilkaset złotych.

Druga kwestia to temat procesorów. Wbrew zarzutom **nigdy nie napisałem, że P4 to procesor słaby. Wręcz przeciwnie - są to układy bardzo dobre i pracują stabilnie.** Poza tym dają duży zapas mocy. **Tyle tylko, że Athlony oferują to samo za znacznie niższą cenę.** Jeśli brać pod uwagę wykorzystanie procesorów w grach to na porównywalne PIV należy wydać kilkakrotnie więcej niż Athlona. Oczywiście istnieją zadania, w których Pentiumy mają przewagę, ale przeciętny gracz i tak tego nie odczuje. Aby nie pozostawać gołosłownym, przeprowadziłem kilka testów. Użyłem do nich procesorów Athlon 2600+ (2083 MHz, płyta główna Epox EP-8RDA+ nForce Ultra400) i Pentium 4 3.06HT (płyta główna Asus P4P800 Intel875P). Do tego opisywany dalej Radeon 9700 i 512 MB RAM (DDR400).

Jak widzicie, różnice wydajności obu procesorów w zastosowaniach dla nas (graczy) najważniejszych **nie sięgają nawet 1 procenta.** Jeżeli pod uwagę wziąć to, że **Athlon kosztuje 570 zł, zaś P4 1300 zł** - wydawanie większej kwoty nie ma żadnego sensu (wypada zaznaczyć, że jeszcze cztery miesiące temu różnica w cenie tych procesorów wynosiła niemal 2500 zł!). Nie chcę pozostawiać wątpliwości - **P4 3.06 GHz jest szybszy od Athlona 2600+, ale to jedynie teoria. W grach, w których liczy się wydajność komputera jako całości, a nie jego poszczególnych podzespołów, Athlon sprawdza się o wiele lepiej.**

	AMD Athlon 2600+	Intel Pentium 4 3.06HT	różnica
3DMark 2001SE 1024x768	14274	14401	0,8%
3DMark 2001SE 1024x768 AA4 Anizo8	9370	9396	0,3%
3DMark 2001SE 1600x1200	10019	10020	0,01%
3DMark 2001SE 1600x1200 AA4 Anizo8	5336	5341	0,09%
3DMark 2003	4365	4360	-0,11%
3DMark 2003 AA4 Anizo8	2180	2177	-0,13%
Codecreatures	2700	2698	-0,07%
Codecreatures AA4 Anizo 8	1297	1299	0,15%
UT 2003 1024x768 (bot-antalus)	59,2	59,3	0,16%
UT 2003 1600x1200 AA4 Anizo8 (bot-antalus)	30,1	30,0	-0,33%

Sposobów na frajera część kolejna

Kilka miesięcy temu pisałem o sposobach, na jakie można zdezorientować odbiorców reklamy czy testu. Dzisiaj o kolejnych sztuczkach. Pamiętajcie, że opisywane przeze mnie metody są używane nie tylko w stosunku do użytkowników komputerów, ale również nabywców wielu innych rzeczy, np. samochodów czy sprzętu AGD. Może dzięki lekturze tego artykułu nie dacie się oszukać podczas innych niż „komputerowe" zakupów.

Sposób pierwszy wymaga dość dużego nakładu pracy i zaprzyjaźnionego dziennikarza. Ten przeprowadza bezstronny, „obiektywny" i w pełni niezależny test. (Załóżmy, że będzie to porównanie procesorów.) Mało tego, w samym opisie testu nie musi pisać ani jednego słowa nieprawdy, a wyniki wszystkich prób może podać z dokładnością do setnego miejsca po przecinku. Mimo to po lekturze czytelnik wyniesie z niej błędne wnioski. Jak tego dokonać? Otóż, wystarczy sprawdzać kilka produktów naraz. Niech będą to procesory Celeron, Duron i Athlon. W teście zabraknie P4. Jedno malutkie zdanie w rodzaju *„to procesor z innej klasy wydajnościowej"* wystarczy, aby **zdyskredytować Athlona, odbieranego od tej chwili jako rywala kiepskiego Celerona, a nie doskonałego PIV.** Ktoś poszukujący w tym czasie wydajnego układu odniesie wrażenie, że w zasadzie nie ma tutaj żadnego wyboru. Metoda prosta, ale skuteczna i całkiem powszechnie stosowana.

Można też wykorzystać mniej finezyjną metodę reklamy. Piszemy *„najlepszy komputer na rynku! Procesor 5 GHz, karta grafiki GF FX6000 Ultra, HDD 400GB, monitor LCD 20", Windows XP, Office, zestaw najnowszych gier, gwarancja 5 lat, darmowa całodobowa obsługa serwisowa w domu klienta, cena 2000 zł*"*. Jeżeli ktoś uważa, że to niemożliwe, niech zwróci uwagę na gwiazdkę za ceną komputera. Na dole strony znajdzie wytłumaczenie, co to oznacza, czyli drobnym druczkiem coś w rodzaju *„cena zestawu z procesorem 1GHz, HDD 20GB, zintegrowaną kartą graficzną, bez monitora, oprogramowania, gwarancja 1 rok, realizowana w punkcie serwisowym w Singapurze (koszty dostarczenia i odbioru sprzętu z serwisu pokrywa klient"*.

Oczywiście istnieje prawo nakazujące zgodność reklamy z faktycznym stanem przedmiotu, ale tutaj nikt nie skłamał. Nawet w tytule napisano *„najlepszy"* a nie *„najszybszy"*, zaś za „najlepsze" każdy może uważać to, co mu się podoba - i jest to tylko jego sprawa. Jeśli napiszę, że mój 12-letni citroen AX jest najlepszym samochodem na świecie, **w moim odczuciu** będzie to prawda. Jeżeli napiszę, że jest „najszybszy" - zwyczajnie skłamię. Równie proste, subiektywne, powszechne i skuteczne jak opisywane wcześniej wyniki testów.

Zanim wyciągniesz kasę...

Testy i karty na wyrost

W tym miesiącu przedstawię test kart graficznych ze „średniego" przedziału cenowego (800-1200 zł). Mimo że słowo „średni" może być już nie na miejscu. Jeszcze kilka lat temu był to poziom najwyższy, jakieś dwa lata temu rzeczywiście średni, a dziś? Ceny najnowszych kart dobijają do 3000 zl, średniaki - według tego kryterium - to wydatek rzędu 1200-1600 zł. Jeżeli jednak wziąć pod uwagę poziom zarobków w kraju, okaże się, że wymienione wcześniej około 1000 zl to już bardzo dużo. Lepiej zatem chyba pisać o „średniej klasie wydajnościowej".

Po ich testach nasuwa się pytanie: po co teraz komuś jeszcze wydajniejszy akcelerator? Karty te sprawdziły się we wszystkich grach i benchmarkach. Radzą sobie dobrze w wysokich rozdzielczościach, obsługują Dx9 i Open GL1.4. Jeżeli ktoś się uprze, aby włączyć antyaliasing czy filtrowanie anizotropowe, również nie będzie miał problemu z obsługą tych funkcji (chociaż tutaj zaznacza się pewna minimalna przewaga ATI).

Na początku krótki opis bohaterów dzisiejszego testu. ATI wystawia w tej klasie cenowej cztery karty: **Radeon 9600Pro, 9600XT, 9700 i 9800SE.** Pierwsze dwie powstały **przez wycięcie z Radeona 9800 czterech potoków renderingu i zmniejszenie szyny pamięci do 128 bit. Jednocześnie podniesiono taktowanie rdzenia kart do 400 MHz w przypadku wersji Pro i 500 MHz w nowszej XT.**

Na osobny opis z pewnością zasługuje **Radeon 9800SE.** Karta ta zbudowana jest na tym samym układzie, co Radeon 9800, **ale 4 z 8 potoków renderingu zostały zablokowane, a 256-bitową szynę pamięci w większości egzemplarzy zredukowano do 128 bit.** Standardowo jej wydajność była na poziomie Radeona 9600Pro, szybko się jednak okazało, że w niektórych kartach można odblokować brakujące potoki. **Stawała się ona pełnoprawnym 9800 za cenę niższą o niemal 50 procent. Niestety w 9 na 10 przypadkach odblokowane potoki były uszkodzone, co powodowało błędy w wyświetlaniu obrazu.** Wiele osób jednak zakupiło ją, licząc na szczęście. Tak mogło być w chwili wprowadzenia R9800SE na rynek, ale teraz jest to już niemal niemożliwe. Pracownicy wielu hurtowni i sklepów szybko zwietrzyli interes i zaczęli selekcjonować karty na „złe" i „dobre". Te pierwsze bez problemu kupimy w sklepach. Drugie również są osiągalne, ale najczęściej wystawiane na internetowych aukcjach, z ceną znacznie wyższą od sklepowej.

Najstarszą kartą w tym gronie jest **Radeon 9700**, którego sprzedaż niedawno wznowiono. To kolejny z przykładów dziwacznej polityki producentów kart graficznych. Mimo najdłuższego stażu, jest ona najbardziej zaawansowana technologicznie i najwydajniejsza z kart ujętych tym porównaniem. **Od znacznie droższych Radeonów 9800 i 9800Pro różni się w zasadzie jedynie nieco niższym taktowaniem rdzenia i pamięci. Ma natomiast bardzo wydajną 8-potokową architekturę i 256-bitową szynę pamięci.**

	ATI Radeon 9600Pro	ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9800SE	GF FX5600 Ultra	GF FX5600 Ultra II	GF FX5700 Ultra
potoki renderingu	4	4	8	4	4	4	4
częstotliwość rdzeni	400	500	275	325	350	400	475
częstotliwość pamięci	600	600	540	580	700	800	900
architektura pamięci (bit)	128	128	256	128	128	128	128

Z produktów Nvidii możemy dziś kupić: **GF 5600Ultra, UltraII i 5700Ultra.** To w zasadzie te same karty - różnią się jedynie częstotliwościami taktowania. **Ich architektura to połowa GF5800**, czyli metoda ich powstania była podobna jak w przypadku „średniaków" ATI. Teoretycznie model UltraII to następca zwykłego Ultra, on sam zaś miał być zastąpiony przez 5700Ultra. Skorzystano jednak z okazji i na rynek wprowadzono wszystkie trzy urządzenia, a pojawianiu się „następców" towarzyszyło po prostu kolejne podbijanie ceny.

Z dokładnymi parametrami testowanych kart zapoznacie się w tabeli poniżej.

Teraz czas na praktykę. Z programów testowych wypadły leciwe **Aquanox** i **Jedi Knight 2**, zastąpione przez **Chrome** i **NFS Underground**.

Bój, jak widać - dość wyrównany. **Wygrywa najstarszy w tym zestawieniu model - Radeon 9700.** To prawdziwy tryumf pomysłowości nad siłowym rozwiązaniem, jakim - według mnie - jest podnoszenie taktowania kart. Najniżej taktowana pamięć zapewnia największą przepustowość, najwolniejszy rdzeń - najszybszy sposób obróbki danych.

Teraz można by zadać pytanie: **po co w ogóle powstały Radeony 9600Pro, XT i 9800SE?** Niestety odpowiedź jest prosta i jednocześnie dla nas przykra - **aby zdezorientować graczy i nakłonić ich do kolejnych zakupów kart.** Dzięki wprowadzeniu tych dziwnych mutacji wielu graczy będzie musiało dokonać co najmniej jednego upgrade'u więcej. I tylko o to chodziło.

Kupowanie kart graficznych z jeszcze lepszymi parametrami można by uzasadnić chyba jedynie „sportowym" podejściem do benchmarków lub też „kupowaniem na wyrost", pod gry mające ukazać się dopiero za jakiś czas. O benchmarkach napisałem już dość, teraz kilka słów o tym drugim. Otóż, zapewnienia twórców gier co do sprzętu, na jakim mają się one uruchamiać, to **często zwyczajne oszukiwanie użytkowników.**

Przykładem niech będzie **Doom III.** Kiedy na rynek wprowadzano GF3, jednym z argumentów uzasadniających wysoką cenę tej kary miało być jej przyszłościowe zastosowanie *„bo wiecie, teraz to nikt jej nie wykorzysta w pełni, ale za jakiś czas w grach takich jak Doom III karta rozwinie skrzydła".* :D Co z tego zostało dziś? Karty zdążyły się porządnie zestarzeć, ich cena spadła o co najmniej 80 procent, Dooma jeszcze nie ma, a przewidywana konfiguracja potrzebna do jego uruchomienia, z wszystkimi fajerwerkami, byłaby trudna do opisania. Jak się teraz czują ci, którzy kupili GF3 za 2000 zł z „myślą o przyszłości"?

* * *

Mam nadzieję, że lektura dzisiejszego artykułu pomoże wam dokonać właściwego wyboru podczas „komputerowych zakupów". Czekam na wasze spostrzeżenia, doświadczenia i sugestie. Do zobaczenia za miesiąc!

		ATI Radeon 9600Pro	ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9800SE	GF FX5600 Ultra	GF FX5600 Ultra II	GF FX5700 Ultra
Chrome	1024x 768	2	2	2	2	2	2	2
	1280x1024	1	1	2	1	1	1	2
Morrowind	1024x 768	2	2	2	2	2	2	2
	1280x1024	2	2	2	2	2	2	2
Underground	1024x 768	2	2	2	2	2	2	2
	1280x1024	1	1	2	1	1	1	1
Unreal 2003	1024x 768	2	2	2	2	2	2	2
	1280x1024	2	2	2	2	2	2	2
	1600x1200	2	2	2	2	2	2	2
Benchmarki		1	1	2	1	1	2	2
Jakość obraz		2	2	2	2	1	1	1
Łatwość obsług		2	2	2	2	2	2	2
Obsługiwane funkcje		2	2	2	2	2	2	2
Suma		23	24	26	23	22	23	24

Słuchawki do kart...

Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu na rynek trzech nowych modeli zestawów słuchawkowych: Creative HQ-1300 Headphones, Creative HS-300 Headset, Creative HQ-60. Słuchawki Creative HQ-1300 Headphones idealnie nadają się do słuchania muzyki lub gier wtedy, gdy użytkownik potrzebuje prywatności. Konstrukcja otwarta zapewnia naturalny i przestrzenny, a zarazem precyzyjny i zbalansowany dźwięk. Regulowana wielkość pałąka i miękkie poduszki słuchawkowe zapewniają maksymalny komfort ich użytkowania. Pozłacane wtyki gwarantują niezwykle czysty sygnał. Zestaw słuchawkowy Creative HS-300 Headset z kolei jest doskonały do komunikacji w sieci, gier oraz wideokonferencji. Mikrofon, z funkcją redukcji szumów, zwiększa precyzję dźwięku i zapewnia bardziej czystą transmisję głosu, podczas gdy funkcja wyciszania pozwala zachować prywatność, gdy jest to potrzebne. Zestaw wyposażony w elastyczny pasek potyliczny oraz piankowe poduszki słuchawkowe idealnie nadaje się zarówno do domu, jak i biura.

www.pl.europe.creative.com

ANUBIS

W tym niewielkim i niedrogim aparacie cyfrowym zastosowano matrycę CCD 3.1 Mpix - i możliwe jest uzyskanie zdjęć o

rozdzielczości 2048 x 1536 dpi. Obiektyw zmiennoogniskowy pozwala na wykonywanie zdjęć z 3-krotnym zbliżeniem (zoom optyczny 3x). Również fotografia drobnych obiektów nie stanowi problemu dzięki funkcji makro pozwalającej na wykonywanie zdjęć z 20 cm. ANUBIS MT418 ma wbudowane 16 MB pamięci wewnętrznej flash. Akceptuje również karty pamięci typu SD o pojemności do 256 MB. Lampa błyskowa aparatu ANUBIS MT418 ma tryb podwójnego błysku redukujący niepożądany efekt czerwonych oczu, jak i tryb slow-synchro do wykonywania zdjęć nocnych przy dłuższym czasie otwarcia migawki. Aparat jest zasilany przez 2 akumulatory NIMH, które doładowuje się za pomocą znajdującej się w zestawie ładowarki. Może być również zasilany z opcjonalnego zasilacza. Sugerowana cena detaliczna i promocyjna urządzenia to 999 zł.

www.media-tech.com.pl

Nowy Flatron

Flatron LCD L1720B to najnowszy monitor ciekłokrystaliczny produkowany przez LG. Ten siedemnastocalowy model jest przedstawicielem nowej artystycznej serii urządzeń wprowadzanych właśnie na rynek. Seria artystyczna została specjalnie zaprojektowana dla użytkowników ceniących estetykę i nowoczesne wzornictwo. Monitor wyposażono w aktywną matrycę TFT oraz pokrycie antyodblaskowe. Jedną z ważnych cech monitora jest możliwość regulacji kąta widzenia od 160 stopni poziomo i 140 stopni - pionowo, a inną funkcja Pivot umożliwiająca obracanie ekranu z poziomu do pionu, co ułatwia korzystanie z dokumentów tekstowych oraz internetowych przeglądarek. Czas reakcji ekranu wynosi 16 ms, kontrast 450:1, a jasność: 300 cd/m kw. Wyświetlacz dysponuje 16,2 milionami kolorów, zaś zalecana rozdzielczość pracy to 1240 x 1028 przy 60 Hz. Flatron LCD L1720B jest już w sprzedaży, a jego cena detaliczna to 2349 zł.

www.lge.pl

Komputer z Prescottem

Komputronik zaprezentował pierwszy własny komputer wyposażony w 90-nanometrowy procesor Intel® Pentium® 4 (znany jako Prescott). Geo-PC Power4U to bardzo wydajny model z przystępną ceną. Dzień po światowej premierze procesora Prescott wielkopolski dystrybutor sprzętu komputerowego – Komputronik, zaprezentował kompletną platformę opartą na najnowszej jednostce centralnej Intela. Oprócz wykonanego w technologii 90-nanometrów procesora Intel Pentium 4 3,0 GHz z HT (1MB pamięci podręcznej L2 cache i 13 nowych instrukcji) komputer Geo-PC Power4U wykorzystuje szereg innych najnowszych technologii. Cena Geo-PC Power4U H300P/120/512D combo została ustalona na poziomie 4299 zł.

www.komputronik.pl

1100 lumenów i 0,95 kg

Image Recording Solutions wprowadza do oferty najlżejszy projektor firmy NEC: model LT10, którego waga wynosi zaledwie 0,95 kg. Mimo

niewielkich gabarytów - urządzenie ma format kartki A5, dysponuje on strumieniem światła o sile 1100 ANSI lumenów i zapewnia doskonały obraz o kontraście 2000:1. NEC LT10 to doskonały dowód na to, że nowoczesna technologia pozwala już dziś na stworzenie prawdziwie mobilnego projektora, w którym miniaturyzacja nie została uzyskana kosztem spadku parametrów. Urządzenie, mimo że w podręcznej torbie zmieści się razem z notebookiem, oferuje doskonałą jakość obrazu oraz szeroką gamę przydatnych podczas prowadzenia prezentacji funkcji. Projektor oparto o 0,69-calowy układ DLP nowej generacji, oferujący rozdzielczość rzeczywistą XGA oraz wysoką jakość układu optycznego firmy Carl Zeiss. Dzięki temu projektor jest niezwykle elastyczny i pozwala uzyskać obraz o przekątnej od 70 do 678 cm.

www.irs.com.pl

PENTAGRAM Revolta – można inaczej

6 lutego 2004 w Hali Wysokich Napięć Instytutu Energetyki miało miejsce wyjątkowe wydarzenie - firma Multimedia Vision przygotowała dla partnerów, dealerów i dziennikarzy pełną niespodzianek imprezę. Samo wejście do hali miało niezwykła oprawę – przed wysiadającymi z autobusów gośćmi otwierały się monstrualne, trzydziestometrowe wrota, a oczom ukazywał się niecodzienny widok: ogromna hala, wiszące łańcuchy, ucharakteryzowani ludzie. Nie było zwykłych siedzeń czy stołów, wykorzystano wielkie szpule po kablach, beczki i skrzynie. Obrazu dopełniały wysokie rusztowania i ogromna ciężarówka ze słynnym DJ-em Makakiem na pace. Impreza rozpoczęła się krótką częścią oficjalną, podczas której gratulacje od zarządu i kierowników odbierali laureaci promocji Hormon Wzrostu. Parę słów do gości powiedzieli także zaproszeni... goście, między innymi Jishan Wu, czyli dyrektor zarządzający PLUSTEK Technology, oraz Andreas Ditt - wiceprezydent GAINWARD w Europie. W pewnym momencie ceremonię przerwało wycie syren. Goście zaskoczeni odwracali się w stronę olbrzymich drzwi – które, rozchylając się powoli, ukazywały walczących ludzi, płomienie ognia, rozległy się strzały. Nagle eksplodowały samochody, jeden z uczestników bójki zapalił się od wybuchu i zaczął biec w stronę tłumu. Płonący okazał się kaskaderem, który zapytany o to, co się stało odparł „napaliłem się na waszą promocję". Kiedy się wydawało, że wszystkie atrakcje są już za gośćmi, na scenę wkroczył zespół Sweet Noise, który zagrał pełny koncert.

www.mmv.plv

Miro TD251

Komputronik wprowadził do własnej oferty nowy, 15-calowy monitor ciekłokrystaliczny Miro TD251. Jest to propozycja dla użytkowników zainteresowanych zakupem nowoczesnego sprzętu w przystępnej cenie. Wbudowane głośniki podwyższają jego użyteczność. Atrakcyjny wygląd

Pronox przejmuje po JTT!

Firma Pronox Technology SA przejmuje zobowiązania serwisowe kart graficznych firmy SPARKLE, zakupionych w firmie JTT. Klienci mogą zgłaszać reklamacje do serwisu Pronox Technology S A. Do serwisu przyjmowane są karty graficzne firmy SPARKLE z nieprzekroczonym terminem gwarancji i (2 lata) liczonym od momentu sprzedaży przez wyłącznego dystrybutora tych kart na Polskę - firmę Pronox Technology SA.

www.pronox.com/serwisgwarancja.php.

30 model IXUS

Canon zaprezentował trzy nowe aparaty z serii Digital IXUS. Razem z nimi od 1996 r. na rynek trafiło już 30 modeli aparatów IXUS. Okrętem flagowym nowej floty Digital IXUS jest Digital IXUS 500 z matrycą 5,0 megapikseli. 4-megapikselowy Digital IXUS 430 zastępuje najwyższy do niedawna model Digital IXUS 400, a Digital IXUS IIs, z matrycą 3,2 megapikseli przejmuje pałeczkę po popularnym modelu Digital IXUS II. W najnowszych cyfrowych modelach wciąż widać charakterystyczny zarys prostokąta i okręgu pomysłu autora projektu pierwszego modelu IXUS - Yasushi Shiotani. Wszystkie nowe aparaty chronione są przez wspaniale wykończony korpus ze stali nierdzewnej o tradycyjnie już jedwabistej powierzchni charakterystycznej dla modeli IXUS.

www.canon.pl

CRX-320

W firmie ALSTOR pojawił się nowy napęd Sony typu COMBO – połączenie nagrywarki płyt CD i czytnika nośników DVD. Napęd oznaczony symbolem CRX-320 oferuje szereg ulepszeń w stosunku do poprzednika – modelu CRX-300, m.in. wyższe prędkości zapisu: 52x CD-R i 32x CD-RW, oraz odczytu: 52x CD-ROM. Odczyt płyt DVD pozostaje tu na najwyższym dostępnym poziomie: 16x DVD. Warto dodać, że CRX-320 bezproblemowo odczytuje właściwie wszystkie popularne typy nośników DVD: DVD-ROM, DVD-R/-RW, DVD+R/+RW. Bufor napędu ma pojemność 2 MB i współpracuje z technologią Power-Burn, chroniącą przed błędami podczas zapisu płyt CD z dużymi prędkościami. Combo CRX-320 obsługuje format Mt. Rainier, odczyt i zapis płyt CD 90/99 minut oraz umożliwia archiwizację zabezpieczonych płyt CD. Innym praktycznym parametrem ułatwiającym montaż urządzenia w komputerze jest mniejsza w stosunku do innych napędów „głębokość" – zaledwie 17 cm. Cena napędu nie powinna przekroczyć 290 zł.

www.alstor.com.pl

zapewnia nowoczesna, srebrna obudowa. Dodatkowe atuty Miro TD251 to: krótki czas reakcji (25 ms), jasność (250 cd/m2) oraz wysoki kontrast (400:1). Cena Miro TD251 została ustalona na poziomie 1649 zł brutto. Monitory są objęte 36-miesięczną gwarancją w systemie door to door.

www.komputronik.pl

Nowa obudowa

AB - autoryzowany dystrybutor firmy Codegen, poszerzył ofertę o nowe obudowy komputerowe i klawiatury tej marki. Do sprzedaży trafiła obudowa 604AL-C10 - srebrna z wyświetlaczem LCD, który pokazuje m.in. temperaturę procesora, dysku twardego i karty graficznej oraz czas.

vwww.ab.pl

HyperX

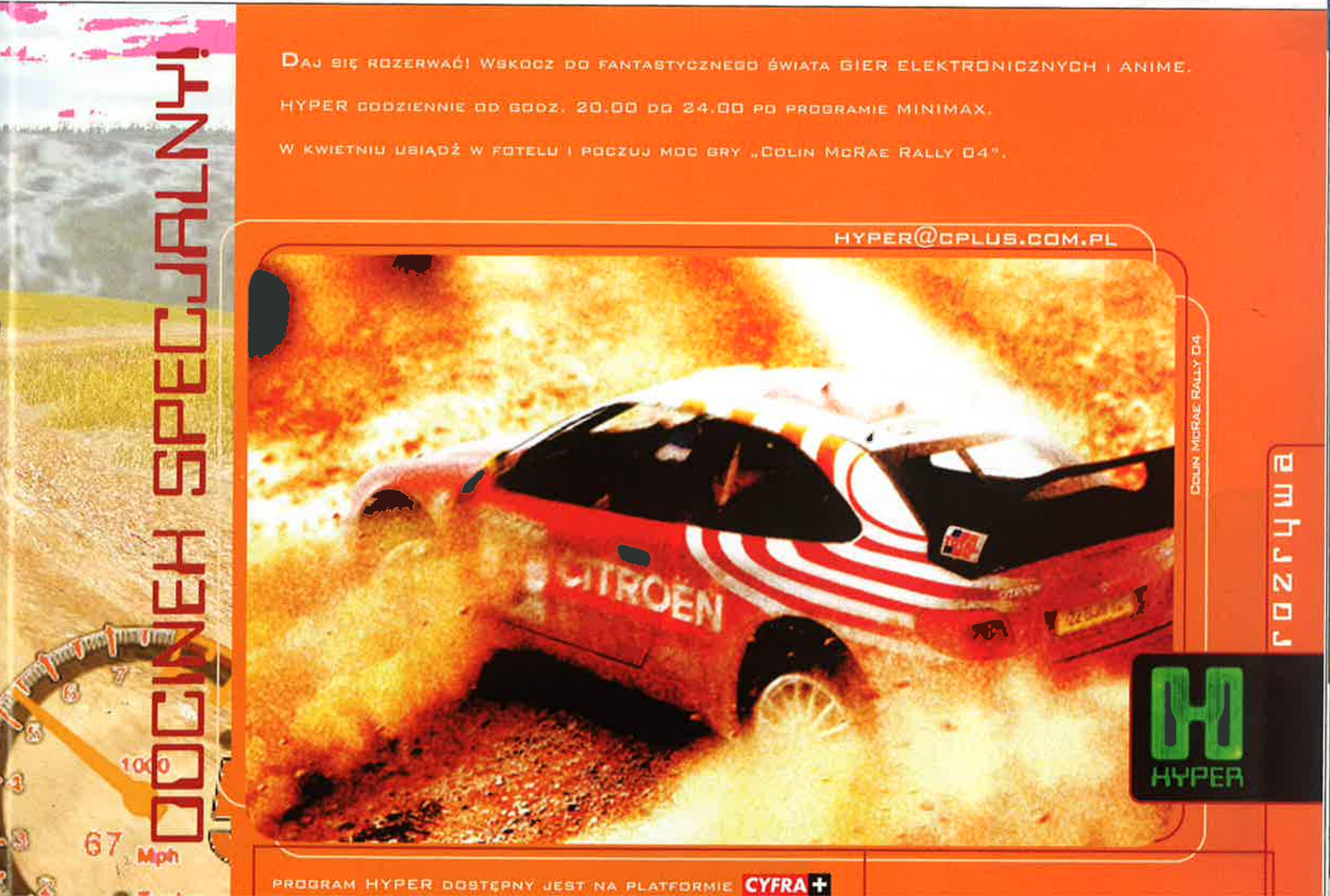
Firma Kingston Technology Company Inc. postanowiła uczcić pierwszą rocznicę linii produktów HyperX, wprowadzając moduły pamięci HyperX DDR 533 MHz (PC4300). Pamięci z serii HyperX firmy Kingston to wysokowydajne moduły DDR przeznaczone dla miłośników gier komputerowych i entuzjastów komputerów PC. Najnowsza edycja linii produktów HyperX (tm) rozpocznie się wprowadzeniem pamięci 256 MB oraz 512 MB, a także zestawów podwójnych po 512 MB i 1 GB (aktualnie dostawy limitowane). Transmisja danych może się tu odbywać z prędkością 533 MHz (faktyczna prędkość zależy od rodzaju zastosowanej płyty głównej). Moduły HyperX PC4300 są montowane ze specjalną metalową obudową rozpraszającą ciepło oraz testowane przy największych częstotliwościach znamionowych i napięciu 2,7 V (niskie napięcie zapewnia mniejszą produkcję ciepła podczas pracy z wysokimi częstotliwościami). Pamięci HyperX PC4300 testowano z użyciem płyty głównej Asus P4C800-E.

www.kingston.com/hyperx.

Siemensowa komórka

Siemens Information and Communication Mobile (Siemens mobile) przedstawił nowy telefon z otwieraną klapką - trójsystemowy CF62. Dzięki eleganckiemu wyglądowi i dwóm wyświetlaczom - w tym głównemu z gamą 65 536 kolorów - CF62 jest doskonały dla użytkowników, którzy oczekują telefonu wyposażonego w kolorowy wyświetlacz i elegancką obudowę. Warto również podkreślić, że dzięki niewielkim rozmiarom mieści się on nawet w najmniejszej kieszeni (ma jedynie 78 cm3 objętości i waży zaledwie 85 g). Na zewnętrznym wyświetlaczu prezentuje on dane osoby telefonującej, dzięki czemu użytkownik wie, kto do niego dzwoni, zanim zdecyduje się podnieść klapkę i odebrać połączenie. Telefon zapewnia do pięciu godzin rozmów, zaś jego czas gotowości sięga pułapu 220 godzin.

www.my-siemens.pl



Benq Joybee 120 – wygląda jak miniwalkmen.

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: WAV, WMA, MP3, ADPCM
Pamięć: 128 MB
LCD: tak, podświetlany
Radio: tak
Mikrofon: tak
Złącze: minijack, mini USB
Zasilanie: wbudowany akumulatorek
Dodatkowe: zasilacz, słuchawki, futerał, przewód USB, sterowniki

Philips PSA 256/Benq Joybee 120/Yamada Astra Stick/MSI Mega Stick 256

Muzyczne show

Sector

W drodze do pracy, podczas jazdy tramwajem czy też uprawiania porannego joggingu – w każdej tego typu sytuacji możemy teraz swobodnie słuchać ulubionej muzyki dzięki miniaturowym odtwarzaczom multimedialnym.

Przenośne odtwarzacze MP3/WMA można już spotkać niemal na każdym kroku. Urządzenia te próbowano wbudować w zegarki czy też telefony komórkowe. Najbardziej bodaj jednak popularne stały się niewielkie przenośne odtwarzacze, z wbudowaną pamięcią typu Flash.

Testowane przez nas urządzenia charakteryzowały stosunkowo jednolite funkcje. Właściwie każdy z odtwarzaczy miał funkcję equalizera, regulację głośności czy podświetlenia ekranu LCD. Od tej normy odbiegał jedynie **Philips PSA 256. Funkcjonalność ustąpiła tutaj miejsca przystosowaniu urządzenia firmy dla potrzeb osób wypoczywających aktywnie. Największym mankamentem, z jakim się zetknąłem w przypadku odtwarzacza Yamady, był sposób poruszania się po menu**, w którym zamieniono kierunek przesuwania suwaka na poruszanie się po ikonach – drobnostka, a jaka irytująca. Natomiast **w przypadku Joybee 120 największa jego zaleta (rozmiar) okazała się jego piętą achillesową.** Przyciski sterowania i wyboru są na tyle małe, że czasami trudno cokolwiek wybrać w menu - przydałoby się tutaj np. małe pokrętło.

Co tu kryć – właściwie wszystkie wspomniane modele odtwarzaczy charakteryzują się podobnymi funkcjami, a dźwięk odtwarzają z podobną jakością.

Jakość odsłuchu

Ocenienie jakości odtwarzania dźwięku konkretnego modelu jest bardzo trudne. Żadne z opisywanych urządzeń nie wykazało pod tym względem "negatywnych" efektów działania, jak np. błędne dekodowanie, trzaski czy „zawieszanie się" podczas utworu. Spore znaczenie miał tutaj fakt zastosowanych w poszczególnych urządzeniach słuchawek. **W Yamadzie i Benqu wykorzystano słuchawki douszne**, które być może nie należą do najgorszych konstrukcji na rynku, jednak przepadają **z kretesem w porównaniu ze słuchawkami nausznymi - takimi jak w przypadku produkcji MSI i Philipsa.** Konstrukcja słuchawek tej pierwszej bazuje na słuchawce zapinanej na uchu specjalnym zaczepem - dzięki temu nie odczuwamy gniecenia, a sama słuchawka bardzo dobrze trzyma się na miejscu, nawet podczas biegu. Philips z kolei skorzystał z rozwiązania sztywnego połączenia słuchawek z dodatkowym (podobnym jak w MSI) zaczepem. Dzięki temu słuchaw-

Benq Joybee 120

Cena: 495 zł
Dostarczył: Benq Polska

Podobne:
MSI Mega Stick 1 #1/2004
Creative MuVo2 4GB #3/2004

⊕ wymiary i ogólny wygląd
⊕ zaczep do paska

⊖ nieco skomplikowana obsługa
⊖ mały wyświetlacz LCD

POWER 7
ECO 6

www.benq.pl

MSI Mega Stick 256

Cena: 949 zł
Dostarczył: Bestcom

Podobne:
MSI Mega Stick 1 #1/2004
Creative MuVo2 4GB #3/2004

⊕ prosta obsługa
⊕ jakość nagrań
⊕ dobre słuchawki

⊖ troszkę już oklepana obudowa

POWER 8
ECO 7

www.bestcom.com.pl

© Fame Academy © Monte Cristo Games

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: MP3/WMA
Pamięć: 256 MB
LCD: tak, podświetlany
Radio: tak
Mikrofon: tak
Złącze: 2x minijack, USB
Zasilanie: 1x AAA
Dodatkowe: słuchawki, sterowniki, przewód USB, futerał

MSI Mega Stick 256 – Nieco toporna obudowa, ale za to odtwarzacz pierwsza klasa.

Philips PSA 256 – Odtwarzacz dla każdego czynnego sportowca.

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: MP3
Pamięć: 256 MB
LCD: tak, podświetlany
Radio: nie
Mikrofon: nie
Złącze: minijack, mini USB
Zasilanie: 1x bateria AAA
Dodatkowe: ładowarka, słuchawki, przewód USB, sterowniki, opaska na ramię, magnetyczny klips

Yamada Astra Stick - Niezły odtwarzacz - gdyby nie tych kilka niedoróbek...

Dane techniczne:

Odtwarzane formaty: MP3/WMA
Pamięć: 128 MB
LCD: tak, podświetlany
Radio: nie
Mikrofon: nie
Złącze: minijack, USB
Zasilanie: 1x AAA
Dodatkowe: słuchawki, sterowniki, przewód USB

ki te nie spadają również podczas intensywnego biegu, skoków czy górskiej wspinaczki.

Nagrywanie

Tutaj niestety ograniczę się do dwóch modeli - **MSI oraz Benq. Tylko bowiem w ich przypadku zastosowano funkcje nagrywania z wbudowanego w urządzenia mikrofonu.** Po krótkim teście okazało się, że jakość nagrania rozmów przez urządzenie MSI jest stanowczo lepsza i mikrofon wykazuje się o wiele większą czułością! Co ciekawsze, dodatkowe złącze umożliwia tu podpięcie mikrofonu zewnętrznego.

Wyposażenie

Co tu kryć – właściwie wszystkie wspomniane modele odtwarzaczy charakteryzują się podobnymi funkcjami, a dźwięk odtwarzają z podobną jakością. Rozgrywka między nimi toczy się o wyposażenie dodatkowe. **Najskromniej wygląda wyposażenie Yamady** - która, poza odtwarzaczem, słuchawkami, przewodem i sterownikami - nie cieszyła nas żadnymi wodotryskami. Zestaw MSI, chociaż również ubogi, dodatkowo oferował przedłużacz do słuchawek, przewód połączeniowy oraz futerał na odtwarzacz, z bardzo wygodnym zaczepem na pasek. Urządzenie Benqa wsparto ładowarką oraz bardzo wygodnym futerałem. **Najbardziej kompleksowo wyposażony został model Philipsa.** Jak już wspomniałem wcześniej, został przystosowany do użytku osób aktywnych - nieco krzywdzące wydaje się nawet umieszczenie go w tym zestawieniu. Należy też tutaj zaznaczyć, że odtwarzacz ma całkiem specyficzną, gumową obudowę oraz specjalne i mocno trzymające się uszu słuchawki. Dodatkowo w komplecie otrzymujemy akumulatorek oraz ładowarkę, która ładuje ogniwo w 3 godziny! Specjalnie skonstruowana opaska i pasek (przedłużka) umożliwiają noszenie odtwarzacza zaczepionego na ramieniu czy też brzuchu.

Słowo końcowe

Jak widać z powyższego opisu, trudno wybrać konstrukcję najlepszą z tych zaprezentowanych tutaj. **Najbardziej zaawansowane technicznie wydaje się urządzenie MSI**, chociaż jego wygląd jest już nieco "oklepany". **Dla sportowców bez wahania polecam konstrukcję Philipsa** - która, tak nawiasem mówiąc - najbardziej mi się podobała. Osoby, które po prostu chcą słuchać muzyki i nie potrzebują zbędnych, ich zdaniem, "wodotrysków" - mogą sobie zafundować odtwarzacz Benqa lub Yamady - i na pewno będą zadowolone z jakości odtwarzanej muzyki.

Philips PSA 256

Cena: 999 zł
Dostarczył: Philips Polska

Podobne:
MSI Mega Stick 1 #1/2004
Creative MuVo2 4GB #3/2004

⊕ zestaw dla sportowca
⊕ wyposażenie dodatkowe

⊖ cena
⊖ nieco za małe słuchawki

POWER 6
ECO 5

www.philips.pl

Yamada Astra Stick

Cena: 539 zł
Dostarczył: Umax Polska Sp. z o.o.

Podobne:
MSI Mega Stick 1 #1/2004
Creative MuVo2 4GB #3/2004

⊕ prosta obsługa
⊕ specyficzna w dotyku obudowa

⊖ problematyczna obsługa menu

POWER 5
ECO 5

www.umax-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SyncMaster 174T.

FlexScan L550.

SyncMaster 174T i FlexScan L550

Samsung i EIZO

■ **techNICK**

Siedemnastocalowe matryce monitorów LCD odpowiadają niemal idealnie wielkością powierzchni użytkowej kineskopów 19-calowych. Jednakże w porównaniu z ergonomią użytkowania, a co za tym idzie - geometrią i stabilnością obrazu, ilością zajmowanego na biurku miejsca czy estetyką LCD bije CRT na głowę.

Samsung SyncMaster 174T prezentuje się bardzo okazale. Połączenie czarnej podstawy ze srebrną obudową samego panelu już sprawia korzystne wrażenie. **Cienkie ramki wokół matrycy** pozwalają na zestawienie obok siebie kilku monitorów i używanie ich jak jednego (wideo-ściana lub praca projektowa na kilku ekranach). W podstawie znalazło się miejsce na stereofoniczne głośniki oraz regulację wzmocnienia głośności, basów i sopranów. Jest ona także teleskopowo "rozciągana", dzięki czemu można regulować wysokość ekranu względem blatu biurka. Dodatkowo **ekran można obrócić o 90 stopni i wykorzystując funkcję Pivot**, pracować nie na poziomym, a pionowym ekranie, zapewniającym większą powierzchnię roboczą niż kartka A4. Monitor ten wyposażono w wejścia sygnału analogowego (D-Sub) oraz cyfrowego (DVI-D), a także wejście stereofoniczne sygnału audio.

Godną podkreślenia jest **funkcja MagicBright**, dzięki której dobieramy jedno z predefiniowanych ustawień jasności i kontrastu (User/Text/Internet/Entertain) obrazu. Pozwalają one na bardziej komfortową pracę z tekstem, precyzyjniejsze odwzorowanie barw w przypadku stron WWW oraz gwarantują wysoką jakość obrazu w grach czy podczas oglądania filmów. Na pochwałę zasługuje też w miarę **równomierne podświetlenie matrycy**, które jedynie tuż przy krawędziach pionowych jest troszkę za mocne.

EIZO FlexScan L550 to nieco odmienne spojrzenie na to, jak powinien wyglądać i być użytkowany monitor LCD. W tym przypadku nie mamy do czynienia ze standardową podstawą, gdyż **całość przypomina rozwiązania stosowane w ramkach na zdjęcia**. Dolna krawędź obudowy opiera się na blacie biurka, zaś wysuwana z tyłu podstawka pozwala na regulację nachylenia panelu względem blatu. W pewnym stopniu wymusza to spoglądanie "w dół", choć w pewnych sytuacjach jest wygodne, szczególnie gdy pisząc, spoglądamy często na klawiaturę (wzrok nie musi być wówczas opuszczany nisko, podobnie jak głowa, której nie trzeba pochylać i podnosić). Tu także zastosowano bardzo cienką ramkę wokół matrycy, ale pochylenie nie pozwala na ergonomiczne rozmieszczenie dwóch takich monitorów obok siebie - tak by można było rozciągnąć na nie pulpit. Najciekawszą nowinką zastosowaną w panelu EIZO jest **system automatycznego doboru jasności i kontrastu obrazu** do warunków panujących w pomieszczeniu. Im jaśniej, tym obraz bardziej jaskrawy, dzięki czemu lepiej widać detale tekstu czy obrazów. Za obsługę tej funkcji odpowiadają **sensory umieszczone na górze obudowy urządzenia.** Obraz z początku wydaje się zbyt ciemny, lecz po kilku godzinach spędzonych przed ekranem oczy znacznie mniej bolą.

Obydwie konstrukcje mają i zalety, i wady, choć tych drugich więcej znajdziemy w **konstrukcji Samsunga.**

SyncMaster 174T

Cena: 2500 zł
Producent: Samsung
Dystrybutor: SAMSUNG ELECTRONICS Polska Sp. z o.o., tel. (022) 607 44 00

Podobne:
AOC LM729 #1/2004

⊕ funkcja MagicBright (4 poziomy)
⊕ obrót ekranu o 90 stopni (Pivot)
⊖ troszkę zbyt jasne podświetlenie przy samych brzegach ekranu

POWER 8
ECO 6

www.samsung.pl

FlexScan L550

Cena: 2280 zł
Producent: Eizo
Dystrybutor: Alstor Sp. J. tel. (0 22) 675 55 15

Podobne:
AOC LM729 #1/2004

⊕ automatyczny dobór jasności i kontrastu
⊕ bardzo równomierne podświetlenie matrycy
⊖ brak możliwości regulacji wysokości

POWER 7
ECO 6

www.alstor.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ładne, zgrabne... jak modelki!

Dobrze wykonany pad.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB
Przewód: 200 cm
Force Feedback: Vibration Feedback (dwa silniczki wibracyjne)
Sterowanie: 8-kierunkowy krzyżak, 2 manipulatory analogowe (pokryte gumą)
Przyciski: 12 + 3 (Turbo, Clear, Mode)
Dodatkowe: płytka ze sterownikami

CD-ACTION

Za to, że po kilku godzinach gry nie bolą palce.

Gumowe i wygodne...

Manta MM801 Dragon

MAXio

Pady coraz częściej stają się nieodzownym wyposażeniem nie tylko konsol, ale także pecetów. Wiele gier wciąga i pozwala odprężyć się dopiero wtedy, gdy na bok odstawimy klawiaturę, joystick albo myszkę.

Manta MM801 Dragon to pad o niemal standardowym i uniwersalnym kształcie. **Rękojeści pokryto karbowaną gumą**, dzięki czemu urządzenie nie wyślizguje się z dłoni. Tym samym tworzywem wykończono także grzybki analogowych kontrolerów i palce się nie ślizgają oraz nie bolą od twardych kanciastych krawędzi. Ośmiokierunkowy pad cyfrowy jest troszkę zbyt wyraźnie uformowany, co sprawia, że po dłuższym graniu odczuwamy ból kciuka. **Dwanaście przycisków** można tu dowolnie zaprogramować, a klawiszem **Mode** wybrać analogowy lub cyfrowy tryb pracy urządzenia (lewa manetka analogowa lub pad cyfrowy). Klawisz **Turbo** pozwala z kolei na przypisanie dowolnemu klawiszowi funkcji ognia ciągłego (autofire). **Clear** odpowiada za odwracanie działania poprzedniego przycisku.

Producent zapewnił także dozę realizmu działania urządzenia, wyposażając je w dwa silniczki wibracyjne dla prawej i lewej strony. Sprawiają one, że zabawa grami obsługującymi tego typu funkcje staje się przyjemniejsza (więcej doznań i swego rodzaju interakcja ze środowiskiem gry).

Długi przewód oraz dość dobre wykonanie sprawiają, że nawet długie godziny spędzone przy ulubionej grze (w moim przypadku *Pro Evolution Soccer 3*) nie nużą. **Jest tylko jeden mały zgrzyt.** Przyciski obsługiwane palcami wskazującymi i środkowymi troszkę za bardzo wystają z obudowy. Gdyby były one lekko schowane, można by trzymać palce na obudowie, a to sprawiłoby, że odpoczywałyby, jednocześnie podtrzymując całą konstrukcję.

Manta MM801 Dragon jest urządzeniem dobrym i godnym polecenia osobom, które nie baczą na nazwę producenta, tylko działanie oraz cenę.

MM801 Dragon

Cena: 69,90 zł
Producent: Manta
Dystrybutor: Manta, tel. (022) 332 34 50

Podobne:
Manta Dual Shock 2 #09/2003

⊕ guma pokrywająca rękojeści oraz główki manetek analogowych
⊕ 12 programowalnych przycisków i opcja autofire
⊖ zbyt wyraźne krawędzie cyfrowego pada

POWER 7
ECO 9

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Producent: Samsung
Nazwa: SGH-E700
Waga: 88 g
Pojemność akumulatora: 800 mAh
Wymiary: 90 x 45 x 23 mm
Czas czuwania: do 230 h
Czas rozmowy: do 3 h
Książka telefoniczna: 1000 wpisów (tel. domowy, biuro, dom, faks, e-mail i inne)
Pamięć SMS: 200
Wyświetlacz wew.: 128 x 160 punktów, 65536 kolorów
Wyświetlacz zew.: 64 x 96 punktów, 256 kolorów
Częstotliwość działania: GSM 900/1800
Dzwonki: polifoniczne (40, Yamaha MA3)
Dodatkowe: wbudowany cyfrowy aparat, z funkcją cyfrowego powiększania obrazu
Inne funkcje: obsługa MMS, EMS, GPRS, podczerwień, gry i aplikacje Java, polski

Dwuzakresowy telefon z dwoma kolorowymi wyświetlaczami i wbudowanym aparatem cyfrowym.

Podwójnie solidny...

Samsung SGH-E700

Mike-L

Długo czekaliśmy na pojawienie się na naszych łamach telefonu komórkowego Samsunga... Stało się. W końcu dotarł do laboratorium i mało co się nie pobilibyśmy o to, kto będzie się mógł nim „pobawić".

Samsung SGH-E700 to dwuczęściowy (rozkładany) telefon komórkowy pracujący w dwóch zakresach (900/1800). Dwa kolorowe wyświetlacze w znaczny sposób ułatwiają używanie telefonu. Gdy jest otwarty - działa duży, wewnętrzny i kolorowy ekran (128 x 160 punktów, 65536 kolorów), a kiedy jest złożony, tym podstawowym staje się zewnętrzny wyświetlacz (64 x 96 punktów, 256 kolorów). Po złożeniu tel. działa przez kilkanaście sekund i przechodzi w stan uśpienia. Można mu przypisać wyświetlanie co kilka sekund godziny lub kolorowych kółeczek (to drugie jest nad wyraz dziwne i niezrozumiałe). **Bardzo głośne i atrakcyjne polifoniczne dzwonki** oraz wyraźne, duże litery i cyfry widoczne podczas wprowadzania numeru „z palca" mogą się okazać niezwykle pomocne, szczególnie osobom z problemami wzrokowymi i słuchowymi czy tymi pracującymi w niezbyt cichym środowisku.

Wygodne są klawisze, dzięki którym wpisywanie SMS-ów czy wybieranie poszczególnych numerów, a także nawigowanie po menu są bardzo łatwe. To ostatnie jest w miarę przejrzyste, choć dostanie się do niektórych funkcji zajmuje trochę czasu. Jakości zdjęć wykonanych wbudowanym aparatem niewiele można zarzucić, bowiem w porównaniu z konkurencją wypadają one całkiem przyzwoicie. Obsługa apletów Javy, w tym gier i innych aplikacji - jest tu dobra. Świetną rozrywką są kręgle (ładne i rozbudowane) oraz *Go Hamster*! **Mankamentem jest to, że całość po naładowaniu baterii i umiarkowanym korzystaniu „wytrzymuje" maksymalnie 3-4 dni.** Przy częstych rozmowach lub użytkowaniu gier czas ten drastycznie się skraca.

Samsung SGH-E700 to bardzo dobry telefon, choć nie jest pozbawiony wad. Niektóre z nich rzeczywiście denerwują, lecz zalety równoważą niedociągnięcia.

Samsung SGH-E700

Cena: 1799 zł
(ceny zależą od operatora i stosownych promocji)
Dostarczył: SAMSUNG Polska
ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa
tel. (022) 607 44 00

Podobne:
Nokia 6600 #2/2004

⊕ dwa kolorowe wyświetlacze
⊕ głośne dzwonki i duże cyfry przy ręcznym wybieraniu

⊖ krótka praca przy umiarkowanym korzystaniu z telefonu

POWER 7

www.samsung.com.pl

Dane techniczne:

Producent: ASUS
Nazwa: S5N (S5200)
Procesor: Intel Pentium M 1.4 GHz
Pamięć: 256 MB
Chipset: Intel 855GM
Grafika: zintegrowana (korzysta z pamięci komputera)
Lan: 10/100 + druga karta sieci bezprzewodowej (Intel Pro WirelessLan 2100)
HDD: 37,5 GB
Dźwięk: AL97
Waga: 1,5 kg (z akumulatorem, bez napędu DVD/CD-RW)
Napęd CD/DVD: zewnętrzne combo (odtwarzacz DVD + nagrywarka CD-RW)
Wymiary: 275 x 230 x 17-25 mm
Zasilanie: sieciowe (zasilacz), dwa akumulatory litowo-jonowe
Dodatkowe: torba do przenoszenia, optyczna mysz bezprzewodowa
Gwarancja: 2 lata

Notebook z wyważonymi proporcjami pomiędzy wydajnością, czasem pracy i ceną.

Wyniki porównania

Battery Eater Pro 2.1	CPU/ Video/ RAM/ HDD	1707/ 2548/ 630/ 1956
3D Mark 2001 SE 330	Default	2352
SiSoft Sandra 2004	CPU	4403/ 1956/2500
	Multimedia	13338/14766
	HDD	15707
	RAM	2067/2080

Niemal do wszystkiego...

ASUS S5N

Maciej Lewczuk

Notebooki stają się coraz bardziej popularne i można je spotkać w wielu domach. Ich posiadaczami nie są już tylko zamożni biznesmeni, ale także spora liczba studentów czy uczniów szkół średnich.

ASUS S5N to **przedstawiciel nowej fali** urządzeń z kompaktowymi wymiarami, mimo to z dużą funkcjonalnością.

O wielkości tego typu komputerów decyduje obecnie jedynie rozmiar wyświetlacza, który w tym przypadku ma 12,1 cala. Obsługiwany jest on przez zintegrowany w chipsecie Intel 855GM układ graficzny, wykorzystujący od 8-64 MB pamięci, a tej w testowanym modelu było **256 MB**. Czytnikiem danych jest tu zewnętrzny napęd Combo, czytający DVD oraz CD, a także nagrywający krążki CD-R/RW. Producent dołączył dwa akumulatory, dzięki czemu czas pracy, bez podłączania do gniazdka sieci energetycznej, jest bardzo długi. W testach przeprowadzonych programem Battery Eater Pro 2.1 na pojedynczym module zasilania komputer pracował równe dwie godziny. Przy standardowym rodzaju pracy (pisanie tekstu, przeglądanie WWW) czas ten wahał się od 4-8 godzin. Oczywiście w zestawie znalazły się także bezprzewodowa minimyszka optyczna, zasilacz sieciowy oraz poręczna torba.

W przypadku tego notebooka doskonale sprawdza się technologia Centrino (procesor M, chipset I855GM oraz karta sieci bezprzewodowej Intel Pro WirelessLan 2100). Prócz tego jest tu także gniazdo do podłączenia standardowej sieci 10/100, modem V92 oraz porty FireWire, USB 2.0, PC Card, MemoryStick, SD, MMC, a także wyjście na monitor (D-Sub) oraz słuchawkowe (wbudowany jeden głośnik), jak też wejście mikrofonowe.

Jeśli chodzi o gry z DirectX 9.1, działają całkiem przyzwoicie. NFS: Underground hula aż miło.

ASUS S5N to bardzo dobrze przemyślana konstrukcja, z wyważoną wydajnością w stosunku do czasu pracy oraz ceny urządzenia mimo że ta jest wysoka.

ASUS S5N

Cena: 7500 zł
Dostarczył: ASUS Polska
pl.asus.com

Podobne:
brak

⊕ dwa akumulatory w komplecie
⊕ niewielkie rozmiary (odłączany zewnętrzny napęd combo)

⊖ cena

POWER 8

ECO 6

www.asus.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Kolorowe wyświetlacze...

Dane techniczne:

Czujnik CCD 640 x 480
Przycisk do robienia zdjęć
Cyfrowy zoom
Szerokie, 75-stopniowe pole widzenia
Rejestracja filmów: 640 x 480
Rejestracja zdjęć: 1280 x 960 (interpolowana)
Ręczna regulacja ostrości
Złącze USB 1.1
Głębia ostrości: 15 cm – nieskończoność
Formaty wideo: RGB24/I420
Kontrola czasu ekspozycji: automatyczna
Ustawienia kolorów: automatyczne
Zgodność z oprogramowaniem: TWAIN, Video for Windows, WDM MiniDriver dla DirectShow i Still Image Driver (STI) działającym w systemie Windows 98/SE, Windows 2000, Windows Me oraz Windows XP

Zrób sobie zdjęcie.

Kamera internetowa Creative'a

WebCam NX Ultra

Dan

Sieci teleinformatyczne stały się na tyle przepustowe, że za ich pomocą możemy swobodnie przekazywać nie tylko dźwięk, ale również obraz.

Firma Creative do oferty wprowadziła kamerę internetową o nazwie WebCam NX Ultra. Przedni panel urządzenia został wykonany z aluminium, co w połączeniu z ciemnym plastikiem dało ogólnie pozytywny efekt wizualny. Uniwersalna podstawka kamery została przystosowana do jej umieszczenia zarówno na monitorze CRT, jak i cienkim LCD.

W urządzeniu tym umieszczono czujnik CCD z maksymalną rozdzielczością **640 x 480 punktów.** Co ciekawe, Creative wykorzystał szerokie, **75-stopniowe pole widzenia**, co jest o 50% wartością większą niż w dotychczas spotykanych kamerach. Wbudowane tryby automatycznej kontroli czasu ekspozycji i ustawień kolorów sprawują się tu bardzo dobrze, dzięki czemu obraz utrzymuje podobne nasycenie kolorów i jasność nawet w przypadku szybkiej zmiany oświetlenia w pomieszczeniu, w którym stoi urządzenie. Podobnie jak przypadku innych rozwiązań tego typu, taki i WebCam korzysta z portu **USB 1.1.** Mimo to umożliwia ono przechwytywanie obrazu ruchomego w rozdzielczości **640 x 480 oraz zdjęć w 1280 x 960 punktów** (oczywiście interpolowanych). Dla ułatwienia w górnej części obudowy został umieszczony „spust migawki".

Zestaw WebCam NX Ultra przystosowano przede wszystkim do rozmów internetowych z wykorzystaniem ścieżek audio i wideo. W związku z tym w pudełku kamery znajdziemy również słuchawkę z mikrofonem i odpowiednie oprogramowanie.

Płynność oraz utrzymanie kontrastu kolorystycznego przechwytywanego obrazu stoją na bardzo wysokim poziomie. Warto się zatem zastanowić nad zakupem oferowanego przez Creative urządzenia.

WebCam NX Ultra

Cena: 330 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (022) 853 02 66

Podobne:
Logitech QuickCam Sphere - #1/2004

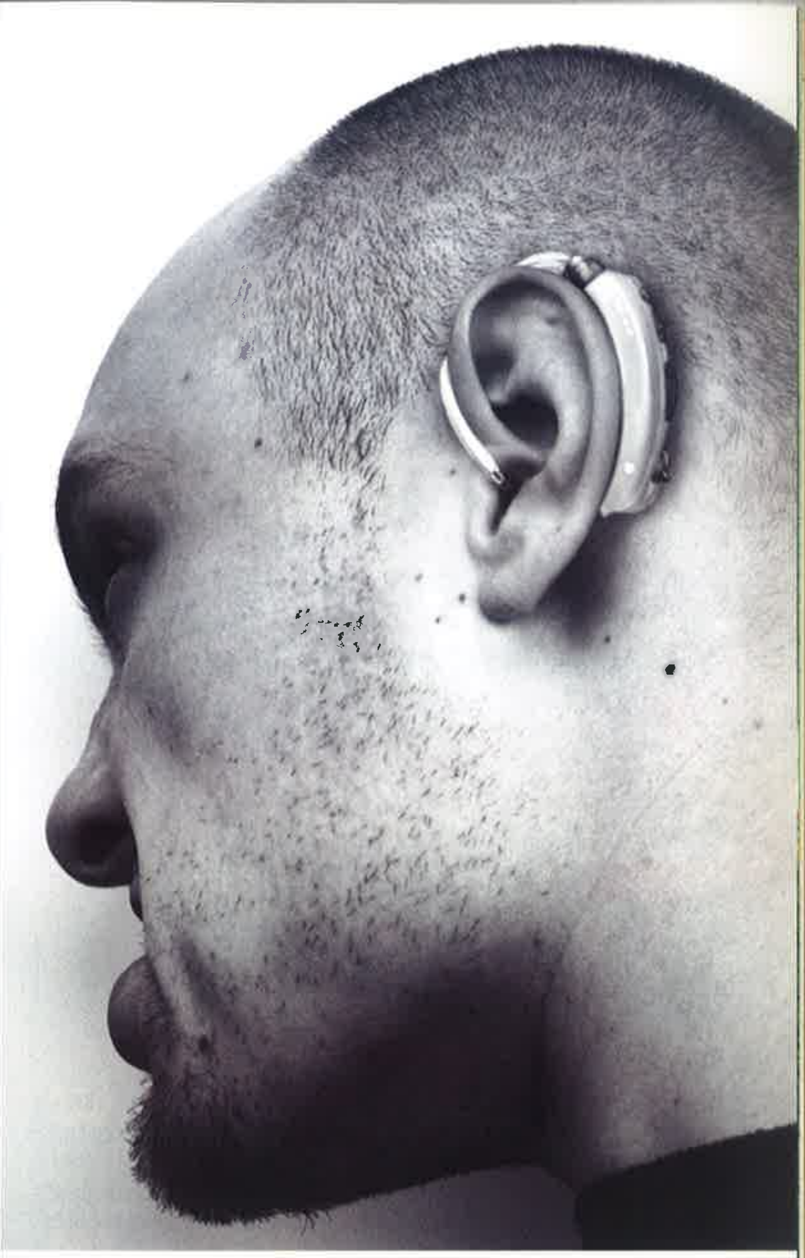
⊕ rozdzielczość przechwytywania
⊕ uniwersalna podstawka

⊖ gruby i twardy przewód połączeniowy

POWER 7
ECO 7

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



widzisz aparat - myślisz photon

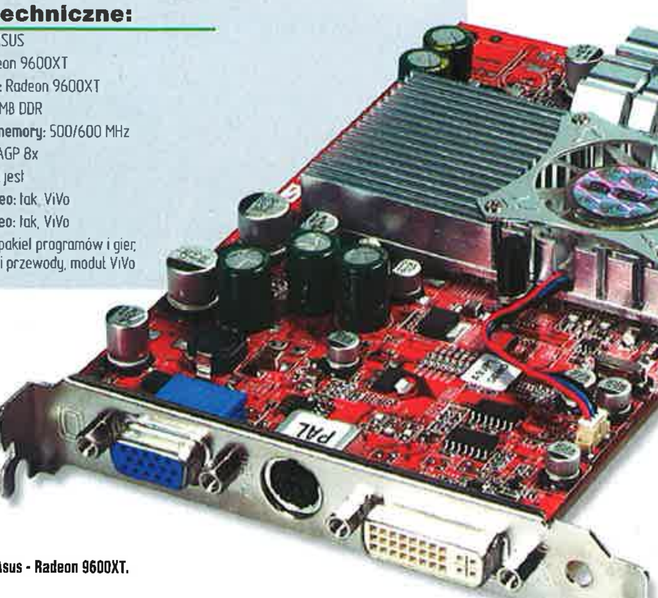
digital performance
PHOTON 434
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy

Zapraszamy na VII Targi Sprzętu Fotograficznego, Filmowego, Video i Kinowego FILM VIDEO FOTO, 26 - 28 marca 2004
Łódź, tereny targowe EXPO www.mtl.lodz.pl

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

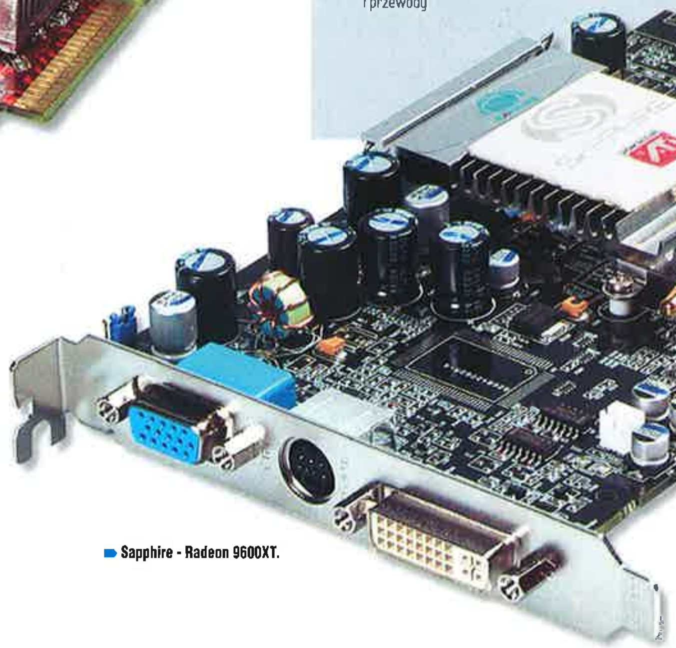
PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

Dane techniczne:
Producent: ASUS
Nazwa: Radeon 9600XT
Procesor 3D: Radeon 9600XT
Pamięć: 128 MB DDR
Zegar GPU/memory: 500/600 MHz
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: jest
Wyjścia wideo: tak, ViVo
Wejścia wideo: tak, ViVo
Dodatkowe: pakiet programów i gier, przejściówki i przewody, moduł ViVo



Asus - Radeon 9600XT.

Dane techniczne:
Producent: Sapphire
Nazwa: Radeon 9600XT
Procesor 3D: Radeon 9600XT
Pamięć: 128 MB DDR
Zegar GPU/Memory: 500/600 MHz
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: jest
Wyjścia wideo: tak S-Video (Composite - przejściówka)
Wejścia wideo: nie ma
Dodatkowe: pakiet programów i gier, przejściówki i przewody



Sapphire - Radeon 9600XT.

Sapphire i Asus

ATI 9600 XT

■ Mike-L

Przez kilka ostatnich miesięcy skupialiśmy się głównie na przedstawieniu i testowaniu kart graficznych oferujących najwyższą wydajność w przypadku gier i aplikacji 3D. Tym razem pokażemy coś z niższej półki - karty z dobrą wydajnością i ceną poniżej bariery 1000 złotych.

Sapphire Radeon 9600 XT to karta, która **występuje w dwóch wersjach**. Różnią się one ceną i zastosowanym w nich systemem chłodzenia. Podstawowa wersja - Atlantis, standardowo posiada mały radiator z wentylatorem, który w zupełności wystarcza do zapewnienia karcie stabilnej pracy, nawet przy lekkim podkręceniu zegara procesora graficznego. Wersja Ultimate charakteryzuje się zastosowaniem systemu chłodzenia biernego, w którym **nie ma części mechanicznej**, czyli wiatraczka, generującego hałas. Tu, zastosowano dwa spore radiatory umieszczone z przodu i z tyłu karty, połączone rurą cieplną. System ten jest bardziej wydajny od standardowego, ale jedynie w przypadku, gdy wnętrze obudowy jest odpowiednio przewietrzone. W innym razie karta będzie działała „jedynie" ze standardowymi ustawieniami. Zaletą tego typu chłodzenia jest fakt, że **nie generuje ono żadnego hałasu**, co bywa często podstawową wadą takich układów.

ASUS Radeon 9600XT to karta z niemal identycznymi parametrami jak poprzedniczka. Co ciekawe, zastosowano tutaj **dużo większy radiator**, który obejmuje także pamięci na jednej z powierzchni karty. Ciepło rozpraszane jest za pomocą wentylatora. Moduły umieszczone na spodzie konstrukcji nie mają nawet zwykłych radiatorów, przez co podkręcanie parametrów nie daje tu lepszych rezultatów niż w urządzeniu konkurencyjnym (po schłodzeniu tych pamięci wyniki są znacznie lepsze).

Model ASUS jest nieco droższy od podstawowego Sapphire, lecz ma on **moduł ViVo**, dzięki któremu do komputera podłączymy magnetowid, kamerę lub inne urządzenie z możliwością przechwytywania strumienia wideo.

Obydwa zestawy wyposażono w pakiet gier i oprogramowanie dodatkowe...

Sapphire: sterowniki, RedLine Tweak Utility, CyberLink PowerDVD XP 4.0, Tomb Raider: The Angel of Darkness.

ASUS: sterowniki, Twain Driver, WDM Capture Driver, Spart Doctor, Video Security, Digitel VCR, Game Face, PowerDirector 2.55 ME PRO, AsusDVD, Ulead Cool 3D SE 3.0, Ulead Photo Express SE 4.0, CyberLink Medi@Show SE 2.0, Games Power (zestaw wersji demonstracyjnych gier), GunMetal, Battle Engine Aquila.

Obydwie karty oferują niemal identyczną wydajność, podobne są też granice ich podkręcania.

ASUS wyróżnia się dodatkowymi funkcjami oferowanymi przez ViVo, a Sapphire w wersji Ultimate - chłodzeniem Zalmana. Która karta wyda się wam lepsza, tę zakupicie.

Wyniki porównania

	Firma / Nazwa / Pamięć	Sapphire Atlantis 9600XT Standard	Asus 9600XT ViVo Standard	Sapphire Atlantis 9600XT 4 Antyalias/8 Anizo	Asus 9600XT ViVo 4 Antyalias/8 Anizo	Sparkle FX 5700 Ultra ViVo Standard
3D Mark 2001 SE 330	Deafault Benchmark	13196	13225	8287	8293	14116
3D Mark 03		3908	3916	2027	2031	3506
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	82,49/61,03	82,24/60,81	31,23/25,55	31,20/25,60	92,12/63,33
Codecreatures	Official	2173	2176	1220	1122	2810
Commanche 4	1600/32bit	49,81	49,89	17,76	17,79	49,76
Aquanox	(Min/Max /Avg)	0,9/78,1 /33,1	0,9/64,2 /33,6	0,9/38,2 /15,8	0,9/35,4 /16,1	22,8/73,7 /40,6
Aquanox 3	(FPS/ Triangles)	31,26/ 9441604	31,20/ 9393105	24,81/ 7468076	24,79/ 7463631	35,46/ 10672640
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/ Max)	9,70/15,97/ 56,16	9,76/15,93/ 56,22	10,35/18,10/54,12	10,37/18,13/ 54,28	22,31/36,08/ 67,98

Zestaw testowy: Catalyst 4.2/Asus P4C800 Deluxe/2*Kingmax 512 MB DDR/P4 3,06 GHz

Radeon 9600XT - Asus

Cena: 920 zł
Dostarczył: ASUS Polska
pl.asus.com

Podobne:
ASUS Radeon 9800 XT #2/2004

⊕ moduł ViVo (wejście/wyjście wideo)
⊕ bogaty pakiet programów i gier
⊖ nie ma chłodzenia pamięci na spodniej stronie karty

POWER 6
ECO 7

www.asus.com.tw

Radeon 9600XT

Cena: 840 zł
Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.ab.pl

Podobne:
ASUS Radeon 9800 XT #2/2004

⊕ dobry program do obsługi i podkręcania (RedLine)
⊕ cicha praca w wersji Ultimate (Zalman)
⊖ wersja z radiatorem Zalmana droższa o ponad 200 zł

POWER 6
ECO 8

www.sapphiretech.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Producent: Labtec
Nazwa: Internet Keyboard
Przewód: 140 cm
Złącze: PS/2
Dodatkowe klawisze: Start, Stop, FF, BW, Głośność (Up, Down, Mute), Przeglądarka, Wyszukiwarka, Program pocztowy
Inne: klawisze dodatkowe można oprogramować dzięki dołączonej aplikacji
Gwarancja: 2 lata

➡ Labtec Internet Keyboard to do pewnego stopnia klawiatura wodoodporna.

Internetowo-klasyczna...

Labtec Internet Keyboard

■ **MAXio**

Klawiatury internetowe to już niemal standardowe wyposażenie stanowiska komputerowego. Nawet tanie konstrukcje zaopatrywane są dziś w dwa lub trzy klawisze uruchamiające przeglądarkę WWW, program pocztowy czy klienta FTP.

Labtec Internet Keyboard to konstrukcja, którą zainteresują się pewnie ci **użytkownicy pecetów gustujący raczej w rozwiązaniach konserwatywnych** – a to dlatego, że tak ułożenie klawiszy, jak i wielkość tych najczęściej używanych nie szokują ekstrawagancją i przyzwyczajeni do starych konstrukcji (dogorywających) bezproblemowo wymienią je na ten właśnie model. Dużych rozmiarów [Spacja], [Enter], [Shifty], [Tab], [Backspace] to to, czego często brakowało w nowych i nierzadko fikuśnych konstrukcjach.

Czarno-srebrna tonacja kolorystyczna klawiatury nadaje tej klasycznej niemal konstrukcji nowoczesny wygląd. Co ciekawe, **klawisze umieszczono na swego rodzaju piramidkach wtopionych w rynienki** umiejscowione pod wszystkimi blokami przycisków (mają one odpływy!). Jest to krok w stronę tych użytkowników, którzy jedzą i piją przy komputerze. **Nawet wodę czy sok wylane na klawisze można delikatnie spłukać** albo wytrzeć i nie obawiać się o to, że klawiatura odmówi posłuszeństwa. Oczywiście przy prawdziwej "powodzi" system nie zadziała, lecz w mniej ekstremalnych przypadkach sprawdza się doskonale.

Oczywiście nazwa zobowiązuje, dlatego też producent powyżej klawiszy funkcyjnych umieścił **bloki tych odpowiedzialnych za usługi internetowe i multimedialne.** Jest tu także klawisz przełączania w stan uśpienia.

Labtec Internet Keyboard to **bardzo ciekawa i dobrze przemyślana konstrukcja.** Jedynym minusem, jaki mógłbym wytknąć jej konstruktorom, jest fakt, że klawisze powinny być bardziej miękkie.

Labtec Internet Keyboard

Cena: 63 zł
Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
www.ab.pl

Podobne:
Creative Prodikeys #2/2004
Logitech diNovo Media Desktop #3/2004

⊕ duże klawisze najważniejszych funkcji: Spacja, Enter, Shifty, Tab, Backspace
⊕ wodoodporna

⊖ zbyt twarde klawisze

POWER 7
ECO 7

www.labtec.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wydobywa prawdziwe barwy

Plustek OpticSlim 2400

rozdzielczość optyczna 1'200 x 2'400 dpi, interpolowana 24'000 dpi, podłączenie i zasilanie USB, wysokość 3.3 cm, układ optyczny Plustek ACIS (*Advanced Contact Image Sensor*), polskie sterowniki, pakiet Corel 11 Essentials OEM (bez ograniczeń czasowych), program OCR FineReader 6.0 Sprint PL (pełna polska wersja) i 7.0 Pro „Try&Buy", podręcznik nt. obrazu cyfrowego, gwarancja 24 m-ce z bezpłatnym serwisem S.O.S.

PRODUKT ROKU 2003 PC WORLD KOMPUTER

Aż dwa skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku 2003: OpticPro S28 (skanery CCD do 500 zł) oraz OpticPro ST24 (skanery CCD 500-1000 zł)

Plustek
The Image Solution Provider

Autoryzowany wyłączny dystrybutor w Polsce:
MULTIMEDIA VISION
tel. (22) 338 9000
www.plustek.pl

Creative Inspire T540.

Dane techniczne:
Producent: Kinyo
Nazwa: VS-500R
Liczba głośników: 5 + 1
Montaż na ścianie: tak
Moc RMS (Satelity/Centralny/Subwoofer): 7 W/14 W/50 W
Sterowanie: przyciski na centralnej kolumnie lub pilot na podczerwień
Wejścia: 1 x G9 DIN, 2 x chinch
Wyjścia: 4 x chinch (satelity), 1 x G9 DIN (centralny głośnik - sterowanie)
Dodatkowe: pilot na podczerwień, obejmy do montowania satelit na ścianie

Kinyo VS-500R.

Dane techniczne:
Producent: Creative
Nazwa: Inspire T5400
Liczba głośników: 5 + 1
Moc RMS (Satelity/Centralny/Subwoofer): 8 W/20 W/22 W
Montaż na ścianie: tak
Sterowanie: przewodowy pilot (głośność, basy)
Wejścia: 3 x miniJack (5.1), 1 " jack (stereo)
Wyjścia: 5 x chinch, 1" miniJack (na pilocie)
Dodatkowe: metalowe podstawki pod kolumny

Przestrzeń jest...

Kinyo VS-500R i Creative Inspire T5400

■ **techNICK**

Zestawy głośnikowe 5.1 nieustannie wypierają komplety z mniejszą liczbą kolumn. Dzieje się tak dlatego, że coraz więcej gier obsługuje dźwięk wielokanałowy (przestrzenny), na dodatek nawet mniej zaawansowane płyty główne mają wbudowane układy dźwiękowe, które obsługują 6 i więcej kolumn.

Zestaw **Kinyo VS-500R** prezentuje się nader okazale. Ogromny subwoofer, który w pomieszczeniu mógłby służyć za stołek do siedzenia, oraz **sporych rozmiarów kolumna centralna**, no i oczywiście cztery głośniki satelitarne robią niezłe wrażenie. Do zestawu dołączono pilot, dzięki któremu możemy regulować głośność kolumn satelitarnych, subwoofera, a także głośnika centralnego. Jeszcze kilka sposobów na podłączenie źródeł dźwięku i można by stwierdzić, że jest to właśnie to, czego potrzebujemy. Rzeczywistość jest jednak trochę inna. **Duże rozmiary satelit oraz kolumny centralnej to "zmyłka."** Głośniki zamontowane w środku są raczej niewielkie, choć grają dość czysto i w miarę głośno. **Największe zastrzeżenia można by mieć do wzmacniacza i subwoofera.** Basów albo niemal nie **słychać**, albo z głośnika wydobywają się głębokie dźwięki przechodzące w charczenie. Nic tu niestety nie pomaga regulacja karty dźwiękowej czy wzmocnienie subwoofera na kolumnie centralnej. To najbardziej rażący mankament zestawu.

Creative Inspire T5400, nie dysponuje tak imponującymi gabarytami jak poprzednik, choć głośniki zamontowane w obudwach mają podobną wielkość. Nie samymi wymiarami człowiek żyje - liczy się także wynik działania membran. **Dźwięk jest czysty,** a basy słyszalne - i nie charczą już po minimalnym wzmocnieniu. Powyżej 70-80% wzmocnienia głośności zestawu basy jednak dają już o sobie znać, wówczas można zmniejszyć ich intensywność potencjometrem **na prostym, przewodowym pilocie.** Na tym ostatnim zamontowano także włącznik-pokrętło głośności oraz gniazdo słuchawkowe.

Po przestudiowaniu parametrów obu zestawów, odsłuchaniu ich w podobnych warunkach i po ostatecznym skonfrontowaniu cen tych produktów **polecałbym raczej zestaw Creative'a.**

Za 469 złotych otrzymujemy komplet głośników grający czysto i w miarę głośno, a także przenoszący basy nawet przy minimalnym wzmocnieniu. Kinyo sprawowałby się lepiej, gdyby poprawić w nim pracę subwoofera lub wzmacniacza odpowiedzialnego za basy.

Creative Inspire T5400

Cena: 469 zł
Producent: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (022) 853 02 66

Podobne:
Kinyo R-765 #3/2004

⊕ czysty dźwięk
⊕ dobre, choć nie za mocne basy

⊖ brak sterowania osobno głośnika centralnego i satelit

POWER 7
ECO 6

www.creative.pl

Kinyo VS-500R

Cena: 639 zł
Dostarczyt: RUBIKON Sp. z o.o., ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź
tel. (042) 257 00 25

Podobne:
Kinyo R-765 #3/2004

⊕ efektowny wygląd
⊕ pilot na podczerwień

⊖ niepozwalający się dobrze wysterować bas

POWER 6
ECO 5

www.rubikon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do kina domowego trochę brakuje...

WapSter.pl

WWW.WAPSTER.PL
WAP.WAPSTER.PL

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128**, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1,22 zł, numer 7228: 2,44 zł, numer 7428: 4,88 zł, numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
W RAZIE PROBLEMÓW DZWOŃ: **(22) 440 00 77** LUB PISZ: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

ŁĄCZ SIĘ Z INTERNETEM PRZEZ WAPSTER.NET I ŚCIĄGAJ LOGOSY ZA DARMO! WIĘCEJ NA:
0209321 WWW.WAPSTER.NET

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON

AN1066481A74 AN1067902A74 AN1060669A74 AN1066478A74 AN1060667A74 AN1116777A74 AN1116773A74

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJE INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784A74**).
W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJE MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

● DZWONKI 16 TONOWE — NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS 530

50 Cent, P.I.M.P.	PT974322A74	Kreskówka: Koziołek Matołek	PT657646A74
50 Cent, In Da Club ●	PT808452A74	Kreskówka: Sąsiedzi	PT904004A74
Alizee, J'ai Pas Vingt Ans ●	PT1140839A74	Kreskówka: Shrek ●	PT834268A74
Ascetoholix, Suczki ●	PT1162850A74	Laura Pausini, It's Not Good-Bye ●	PT1140898A74
Beyonce, Baby Boy	PT1029326A74	Linkin Park, Numb	PT1026873A74
Big Cyc, Dres ●	PT884273A74	Linkin Park, Somewhere I Belong	PT795508A74
Big Cyc, Świat według Kiepskich ●	PT659874A74	Master Blaster, How old are RU ●	PT1140899A74
Black Eyed Peas, Where is the love	PT1029238A74	Members of Mayday, 10 in 01	PT983995A74
Black Sabbath, Paranoid	PT740386A74	Members of Mayday, Culture Flash ●	PT1140900A74
Coolio, Gangsta's Paradise	PT664890A74	Metallica, Nothing else matters	PT967773A74
Cosmic Gate, Exploration of Space ●	PT1140857A74	Mezo, Aniele ●	PT1162857A74
Culture Beat, Mr. Vain	PT671702A74	Mezo, Mezokracja ●	PT1162852A74
DJ Bobo, Chihuahua	PT884271A74	Mezo, Pasja ●	PT1162855A74
DKA, Jakby to było ●	PT1140859A74	Mezo, Żeby nie było ●	PT1162[illegible]A74
DKA, Marzenia ●	PT1140781A74	Outkast, Hey Ya ●	PT1140925A74
Europe, Final Countdown	PT1149889A74	Owal/Emcedwa, Jestem Tu ●	PT11[illegible]59A74
Evanescence, Bring Me To Life	PT887631A74	Peja, Głucha Noc ●	PT939083A74
Film: Beverly Hills Cop ●	PT740347A74	Scooter, Maria I like it loud	PT[illegible]A74
Film: Mission Impossible ●	PT752942A74	Serial: Airwolf	PT740297A74
Ich Troje, Powiedz	PT671780A74	Serial: Alf	PT740310A74
Iron Maiden, Fear of the Dark	PT1029291A74	Serial: Buffy, pogromca wampirów	PT650068A74
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć ●	PT1162851A74	Serial: Czterej pancerni i pies	PT658342A74
Kaliber 44, + i - ●	PT1167918A74	Serial: Kiler	PT663475A74
Kaliber 44, Konfrontacje ●	PT1140895A74	Serial: Sztuka większa niż życie	PT671801A74

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL OT535, PHILIPS 530
PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. **PT808452A74**
ALCATEL: ZAMIAST "PT" WPISZ "AP", NP. **AP808452A74**
SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452A74**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452A74**).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

ABY WYSŁAĆ KOMUŚ PODPISANĄ WIADOMOŚĆ GRAFICZNĄ, WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA: TREŚĆ ŻYCZEŃ (NP. **+4860X600600:L815660A74:KOCHAM CIĘ MYSZKO**).
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660A74**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660A74**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660A74**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660A74**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V", NP. **V815660A74**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660A74**).

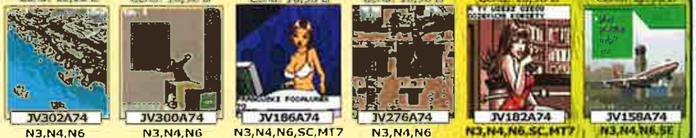
WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON

A1010182A74 A1157357A74 A1157362A74 A612894A74 A637147A74
A936434A74 A830561A74 A770045A74 A683247A74 A670602A74

ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111A74**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111A74**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111A74**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:A651111A74**).

GRY JAVA NR 7928



BUCCANEER	ANTI-TERRORIST	S_X TURNIEJ	GROM	PODRYW	TRAFFIC CONTROL
Cena: 10,98 zł	Cena: 10,98 zł	Cena: 10,98 zł	Cena: 10,98 zł	Cena: 10,98 zł	Cena: 10,98 zł
JV302A74	JV300A74	JV186A74	JV276A74	JV182A74	JV158A74
N3,N4,N6	N3,N4,N6	N3,N4,N6,SC,MT7	N3,N4,N6	N3,N4,N6,SC,MT7	N3,N4,N6,SE

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97A74**).

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:
N3: NOKIA (3510i, 8910i)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 6600, 7650)
SC: SIEMENS (S55, SL55, M55)
SE: SONY ERICSSON (T610, T628, T630)
MT7: MOTOTOLA (T720i, T722i)

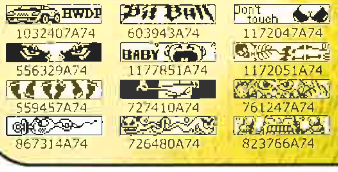
KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PHILIPS 530, PANASONIC GD67

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000A74**).

LOGO NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON



1032407A74 603943A74 1172047A74
556329A74 1177851A74 1172051A74
559457A74 727410A74 761247A74
867314A74 726480A74 823766A74

SAMSUNG, NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154A74**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154A74**
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154A74**
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154A74**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:852715A74**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

50 Cent, P.I.M.P.	T1026496A74	Linkin Park, Numb	T987838A74
Ascetoholix, Suczki	T1091617A74	Liroy, To już jest koniec	T959436A74
ATB, Long Way Home	T997046A74	Łzy, Anka, ot tak	T1139832A74
ATB, You are not alone	T1137753A74	Marylin Manson, Tainted Love	T1167960A74
Big Cyc, Dres	T959433A74	Master Blaster, How old are RU	T1059049A74
Big Cyc, Kazdy facet to świnia	T643792A74	Metallica, Enter Sandman	T363484A74
Black Eyed Peas, Shut Up	T1097465A74	Mezo, Aniele	T1162645A74
DJ Bobo, Chihuahua	T843369A74	Mezo, Mezokracja	T1162654A74
Eminem, 8 mile 19	T723704A74	Mezo, Żeby nie było	T1162680A74
Evanescence, Imaginary	T1183040A74	One T/ Cool T, Paradise	T1139854A74
Film: Desperado	T591282A74	One T/ Cool T, The Magic Key	T1006942A74
French Affair, Comme Ci Comme Ca	T965021A74	Owal/Emcedwa, Jestem Tu	T1162681A74
Groove Coverage, God Is A Girl	T1006941A74	Owal/Emcedwa, Przepraszam	T1162701A74
Hymn Rosji	T827869A74	Peja, Głucha Noc	T705082A74
Ich Troje, A wszystko to bo Ciebie...	T389387A74	Rasmus, First day of my life	T1119717A74
In-Grid, I'm folle de toi	T1027624A74	Rasmus, In the Shadow	T1026281A74
Iron Maiden, Fear Of The Dark	T985164A74	Rocco, Generation of Love	T1051444A74
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	T1162637A74	Rocky, Eye Of The Tiger	T576914A74
Kaczuchy	T867355A74	Sarah Connor, Music Is the Key	T1095289A74
Kreskówka: Baltazar Gąbka	T1078A74	Scooter, Maria I like it loud	T971834A74
Kreskówka: Gumisie	T732064A74	Serial: Airwolf	T556577A74
Kreskówka: Shrek	T582747A74	Serial: Policjanci z Miami	T1035990A74
Las Ketchup, Asereje	T662348A74	Tatu, Nas ne dogoniat	T636953A74
Laura Pausini, It's Not Good-Bye	T1137731A74	Tede, Ona jest szmatą	T1185387A74
Limp Bizkit, Behind Blue Eyes	T1059048A74	WWO, Damy Radę	T1095273A74

MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MT", NP. **MT1062A74**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062A74**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM1062A74**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062A74**
NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062A74**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062A74**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062A74**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062A74**).

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- [ ] na rok z CD - 174 zł
- [ ] na rok z DVD - 182,40 zł*

Prenumerata roczna z prezentami PROG. 1 [ ] PROG. 2 [ ] PCF [ ]

- [ ] na półrocze z CD - 99zł
- [ ] na półrocze z DVD - 103,20zł*
- [ ] na kwartal z CD - 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

- [ ] Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______ podpis

Należność ureguluję:

- [ ] Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew
- [ ] Kartą kredytową:

[ ] VISA Classic [ ] VISA Business [ ] Polcard [ ] PBK Styl [ ] EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis ______

***Uwaga:** płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w numerach nieparzystych

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	222 zł
w prenumeracie tylko	174 zł
oszczędność:	48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	111 zł
w prenumeracie tylko	99 zł
oszczędność:	12 zł

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

PROGRAM 1

Szkoła Średnia - matematyka, fizyka, biologia, chemia - dla 80 osób

PROGRAM 2

Szkoła Średnia - język polski, historia, geografia - dla 80 osób

Świetne połączenie nauki z zabawą, bardzo użyteczne uzupełnienie suchej wiedzy przekazywanej w trakcie zajęć szkolnych. Na jednej płycie CD-ROM znajdziesz wszystkie tematy standardowego programu szkoły średniej. Całość ilustrowana bogatym zbiorem mutlimediów.

Fundatorem programów jest lider branży map cyfrowych - firma Emapa, producent programów opartych o kompletną mapę Polski z planami 315 miast, szczegółową mapę całej Europy - od Lizbony aż po Moskwę. Programy Emapy z serii Nawigator współpracują z systemem nawigacji GPS i z urządzeniami PDA (Palmtopy, Pocket PC).

www.emapa.pl
biuro@emapa.pl
tel. +42/6339603

PCF

PCF dwa wydania - nr 5 i 6/2004 dla 50 osób

Uczymy od podstaw! Miesięcznik wydawany od 2000 r, w każdym numerze płyty z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 210 osób

Tipsy

Battlefield 1942 Deluxe Edition

Uruchomienie gry bez intra...

W lini komend dopisz: **+restart 1**. Gra od razu uruchomi się w menu wyboru profilu.

BloodRayne

Wpisz te kody w cheat function w options menu...

Szatkowanie wrogów: **INSANEGIBSMODEGOOD**
Bloodlust: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
Wrogowie nieruchomieją: **DONTFARTONOSCAR**
Niewidzialność: **TRIASSASSINDONTDIE**
Juggy Mode: **JUGGYDANCESQUAD**
Energia na maksa: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Widzisz broń: **SHOWMEMYWEAPONS**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**

Chicago 1930

W czasie gry naciśnij **[F11]**, by włączyć konsolę - wpisz dowolny z poniższych kodów i zatwierdź go klawiszem **[Enter]**:

GHOST - niewidzialność
DISPLAY - pokazuje wszystkie postacie
BINGO - dostajesz amunicję
WINNER - wygrywasz misję
IMMUNITY - twoje postacie są nietykalne
BLOOD - krew
WEAPON XX - dostajesz broń XX
MATRIX - masz niekończące się spowolnienie czasu
CHROMA - kolor twojej postaci zaczyna się zmieniać
OPTIMIZE - próbuje zoptymalizować pamięć
CESTLAZONE - pokazuje obszary przypisane do skryptów
I AM THE WINNER - wygrywasz całą kampanię
PCSIGHT - pokazuje zasięg wzroku twoich postaci
LIGHT - pokazuje zasięg światła
SEEKANDDESTROY - pokazuje wszystkie punkty, które musisz znaleźć
LUKAS - twoja postać traci przytomność
WIN - wygrywasz misję
WAKEUP - budzi twoją postać (o ile jest nieprzytomna)
SAN PETRUS - wybrane postacie udają się do świętego Piotra
ROTER ALARM - alarmuje wszystkich wrogów
RAILROAD - pokazuje tory kolejowe
PAMELA ANDERSON - wrogowie nie potrafią walczyć na bliską odległość
NUKE - zabija wszystkich wrogów na danym poziomie
NOISE - pokazuje odległość, z jakiej słychać twoich ludzi
MOTION - pokazuje wszystkie ruchome przeszkody i drzwi
MORPHEUS - usypia wybranego przeciwnika
MISTER SANDMAN - usypia twoich ludzi
LOOSE - przegrywasz misję
LEVEL TEXT - pokazuje cały tekst przypisany do misji
LAST MAN STANDING - wysyła wszystkich wrogów - poza wybranym - do Honolulu
HONOLULU - wysyła wybranego wroga do Honolulu
HIGHLANDER2 - wrogowie są nieśmiertelni
HIGHLANDER - twoi ludzie są nieśmiertelni
HELP - wyświetla wszystkie komendy
HADES - zabija wybranego przeciwnika
GOLDENEYE - twoi ludzie stają się niewidzialni dla wroga
FULLHOUSE - twoi ludzie dostają amunicję
FREEZE - zamraża/odmraża wszystkich wrogów
FPS - wyświetla fpsy
EZB - wybrana postać dostaje kasę
DIES IRAE - wrogów dosięga boski gniew
BUD SPENCER - ogłusza wszystkich wrogów
AWARE - pokazuje wszystkich wrogów
ALARM - przywołuje wrogie posiłki

Entente WW1 Battlefields

W czasie gry naciśnij **[CTRL] + [SHIFT] + [H]** i wpisz:

F - odkrywa mapę
K - na miejsce wskazane kursorem spada nawała artyleryjska
G - atak gazowy na miejsce wskazane kursorem

[Shift] + [x] - tworzysz jedną z własnych jednostek w miejscu wskazanym kursorem (x to cyfra z przedziału 1-0)

Kelly Slater's Pro Surfer

Przejdź do **Extra menu**, następnie do **Cheat menu** i tam wprowadź dowolny z poniższych kodów:

714-555-8092 - włącza cheat mode
619-555-4141 - wszystkie deski
328-555-4497 - wszystkie poziomy
702-555-2918 - wszystkie ubranka
949-555-6799 - wszyscy surferzy
626-555-6043 - wszystkie triki
877-555-3825 - widok FPP
212-555-1776 - statystyki na maksa
213-555-5721 - perfekcyjny balans
217-555-0217 - wyższe skoki
310-555-6217 - grasz jako Freak
818-555-5555 - grasz jako Rainbow
888-555-4506 - grasz jako Tiki God

NBA Live 2004

Wpisz następujące kody jako Last Name podczas tworzenia nowego zawodnika:

WHSUCPOI - Aleksander Pavlovic
POCKDLEK - Andreas Glyniadakis
SDFGURKL - Carlos Delfino
NBVKSMCN - James Lang
SOSODEF - Jermaine Dupri
OEISNDLA - Kyle Korver
SKENXIDO - Malick Badiane
POSNEGHX - Mario Austin
BBVDKCVM - Matt Bonner
ZXDSDRKE - Nedzad Sinanovic
QWPOASZX - Paccelis Morlende
ITNVCJSD - Remon Van De Hare
POILKJMN - Rick Rickert
ZXCCVDRI - Sani Becirovic
IOUBFDCJ - Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS - Szymon Szewczyk
XCFWQASE - Tommy Smith
WMZKCOI - Xue Yuyang

Wstukaj następujące kody w opcjach NBA:

63RBVC7423 - Air Flight 89
GF9845JHR4 - Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E - Air Flightposite II Colorway 2
OP5465UX12 - Air Foamposite I
DG56TRF446 - Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45 - Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422 - Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S - Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88 - Air Hyperflight Colorway 4
CVJ554TJ58 - Air Jordan III
367UEY6SN - Air Zoom Flight Colorway 1
23LBJNUMB1 - Air Zoom Generation (Lebron James)
XCV6456NNL - Nike Blazer
424TREU777 - Nike Shox BB4
SDFH764FJU - VCIII

Pozyskiwanie świetnych graczy za niskie kontrakty

Kiedy jesteś w *Sign Free Agents* po sezonie i widzisz bardzo dobrego gracza kosztującego ogromne pieniądze (przykładowo 300 000 $), po prostu pomiń tę opcję i przejdź do następnego sezonu. Kiedy zakończysz obóz treningowy, znów idź do *Sign Free Agents* - jeśli interesujący cię zawodnik wciąż się tam znajduje, najczęściej będzie go można kupić za minimalną kwotę pieniędzy.

NHL 2004

•2 Upgrade Points
Osiągnij level 2 w EA Sports Bio.
•Komentarz *basowy*
Osiągnij level 4 w EA Sports Bio.
•Big Head Mode
Osiągnij level 8 w EA Sports Bio.

Unreal Tournament 2004

Podczas gry wejdź do konsoli (naciskając [~]) i wpisz:

allammo - 999 amunicji dla każdej broni
loaded - wszelka broń
god - god mode

SWAT 3 CQB

Podczas gry naciśnij **[SHIFT]** i **[+]**, po czym wpisz:

iamleet - zaliczasz misję
johnwoo - taki śmieszny bullet time :)
swatlord - god mode dla grupy
biggerpockets - nieskończona amunicja
casual - coś dla pań :)
doubleshot - broń strzela szybciej
nc17 - więcej krwi
noshades - nocne misje rozgrywane są w dzień
hotstuff - podejrzany jest trudniejszy do zabicia
justin - podejrzany nigdy się nie poddaje
rabies - możesz zabijać szczury

Bez *friendly fire*
Edytuj plik: **swat.cfg** (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię). Zmień linię...

shootgoodguys=1
na
shootgoodguys=0.

Zgraj plik i uruchom grę. Od tej pory twoje pociski nie ranią towarzyszy.

Two Thrones

Uruchom grę, naciśnij [TAB], by wejść w konsolę i wpisz:

stefanrehn - grasz jako... bóg
utopia - wszystkie rebelie zostają zdławione
svensk - AI nie wypowiada wojen
richardnice - dostajesz 1000 Victory Points
richardbad - tracisz 1000 Victory Points
manunited - dostajesz $50 000
aik - tracisz $50 000
dimmuborgir - włącza dym wojny
info - ?
dump - ?
herreman - ?
rydberglives - ?
mats - ?
viktor - ?
event - ?

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

REDACTION

Myśl miesiąca:

Jeśli chcesz być bardzo seksi, musisz pić od groma pepsi. (*)

I co? I kolejne urodziny! Normalnie wierzyć się nie chce... W każdym razie z okazji tego jubileuszu postanowiłem przeprowadzić eksperyment i wpuściłem na łamy AR ekipę CDA, tzn. tych, co chcieli się dopisać (nie mogę powiedzieć, by się pchali drzwiami i oknami). Będę tego żałował, ale co tam. Zatem dziś będzie tu takie trochę Action Walkeredaction. W związku z tym Schwytane w Sieci się nie zmieściło. Za to w Bonusie/Na Luzie macie kolejny odcinek Forum Actionum Offline. Zapraszam do lektury (i pisania listów!), czytania i pisania do Action-Maga. FAQ też możecie poczytać.

List jubileuszowy

Wreszcie się zdecydowałem, po (prawie) 7 latach czytania waszego pisma ;) (kiedy doszedłem do tego wyniku, dostałem lekkiego szoku, nie zdawałem sobie sprawy, że to już taki szmat czasu). Powodów jest parę - pierwszy i najważniejszy to (...) porządki, które doprowadziły do odkurzenia tych najstarszych numerów CD-Action, a najbardziej wiekowy to czerwiec 97 (...) Widząc owe hmm... święte? numery pisemka zebrało mi się na wspominania/sumowanie/ocenianie itd. Przede wszystkim naszła mnie pewna myśl, dotycząca genezy waszego sukcesu. Od czasu do czasu dostawaliście/dostajecie listy o tym, że jesteście do kitu, że Gambler/Top Secret/etc. był lepszy, miał klimat itd. Wy odpisywaliście zawsze, że skoro tak było to dlaczego ich już nie ma?

Nigdy się nad tym tak na poważnie nie zastanawiałem, ale teraz po tylu latach patrzę na CD-Action i już wiem. Otóż przyczyniają się do tego dwie równie ważne a jednocześnie trudne do połączenia rzeczy, mianowicie Profesjonalizm i Pasja. Właśnie umiejętne łączenie tych dwóch czynników sprawia, że odnosicie sukces. Ten pierwszy sprawia, że dążycie do tego by zadawalać w miarę wszystkich czytelników i robić to dobrze, to drugie natomiast dodaje do tego nutkę fantazji i pozwala Wam trwać w tym co robicie.

Drugi powód jest troszeczkę sentymentalny, mianowicie czasami każdy z nas patrzy na minione lata i zdaje sobie sprawę jak wiele się zmieniło. Wiem, że przez te (prawie) siedem latek mój sposób widzenia świata się zmieniał, nabierałem doświadczenia, przeżywałem swego rodzaju rozwój :), oczywiście w Waszym towarzystwie. Dzięki Wam dowiedziałem się o Tolkienie (i dziś szczycę się tym, że mogłem się zachwycać całym tym pięknem na długo przed filmem i całą tą aferą ;P), Dicku, o Herbertcie i innych. Dzięki CD-Action poznałem SCENĘ - demka, muzyczki itd. :) nie zapominajmy o Monthy Pythonie i milionie różnych rzeczy. W zasadzie można powiedzieć, że to właśnie Wy moi drodzy redaktorzy tego pisma ukształtowaliście mnie takiego jakim jestem. Nie wiem czy jest to dla Was jakiś powód by się cieszyć :), ale głęboko wierze {mam nadzieję}, że właśnie tak jest, że w jakiś sposób osoby takie jak ja motywują do dalszej pracy, do wkładania w nią części siebie. (...) Elen Sila Lumenn' Omentielvo!!!

Topaz_Torque

SMG: Zaraz ktoś wyjedzie z zarzutami, że ty lejesz wazelinę, a ja cię nie ośmieszam itd. Ale, u licha, raz na rok, przy okazji jubileuszu, taki list można zamieścić. A ja mogę przez chwilę być poważny. Nie ukrywamy, że list nas ucieszył, bo choć chcemy dawać wam głównie rozrywkę - przy okazji staramy się przemycić Coś Więcej. I właśnie takie listy są dla nas dowodem, że zmierzamy w słusznym kierunku. Dzięki.

GHOST: Dobrze, że nie wszystkie listy są takie. Smugg by nam spotulniał i kto by wtedy w redakcji na nas krzyczał.

Wśorbnięty

Siemqa REDakcyjo. Jakieś trzy miesiące temu na dysk mój wpadła, niczym dwuzłotówka do automatu z „durexami", instalka pod niewiele mówiącym tytułem „ET". BTW Czytając ten skrót napewno połowa REDakcji wyszczeżyła do otoczenia i przyponiała sobie ostatnie opóźnienie oddania numeru do druku. Po zainstalowaniu okazało się, że jest to jakiś dodatek do „Wolfa", a po odpaleniu wśorbało mnie na trzy miechy. Co to była za radość cała noc zasypywać wroga grdem pocisków z moździerza, albo dokonywać nożem poprawek krawieckich na plecach pilnujących złota Axisów i wyczekującą patrzeć jak licznik XP osiągnie magiczny 1000. W międzyczasie niwstey minęła pierwsza seria kolowiów, druga seria kolokwiów, za niedługo zaczyna się sesja, a ja jestem te trzy miesiące nauki w plecy ehh... h** w bombki strzelił, zaliczenia nie będzie :(. Uważajcie drodzy „plejersi", szybkie łącze plus Wolfenstein Enemy Territory to mieszanka zabójcza!!! Pozdrówka dla całej REDakcji i uważajcie na to, ile czasu spedzaće przed kompem.*

Eld: jeśli chodzi o ET, to za mało!!!

PS (dla wtajemniczonych =) Field Ops'em zrobiłem w Siwa Oasiss jako pierwszej mapie 430 XP =))).

Mr. Lamer vel RED_7 (thoga@pf.pl)

SMG: List zamieściłem dokładnie w takiej formie, w jakiej do nas doszedł - z wszystkimi literówkami itd. Jako ostrzeżenie, co Wolf może zrobić z ludźmi. :)

Eld: Znaczy co? Bo ja w jego zachowaniu nie widzę nic negatywnego. ;) Ot, to Ty jesteś wybrykiem natury, a nie gracze ET. :)

GHOST: Więc ostrzegamy. Patrzcie, co RTCW:ET zrobił z redaktorami. Jak zmieniły się ich recenzje. Wystrój biurek. Wszędzie tylko ta broń, hełmy, granaty. Lufa, muszka, szczerbinka, hej? Nie celujcie we mnie!!! Medic!!!

Arghhh...

Jesteście fajnym CZASOPISMEM. Kupuje was co miesiąc w przeciwieństwie do innych gazet.

GHOST: Kupowanie gazety raz na miesiąc to porażka dla takiej gazety.

Piszę do was bo nudzi mi się. Moglibyście walnąć joko pełną wersje unreala lub unreal tournamenta albo conflikt pustynną burze albo coś podobnego. Ostatnie gierki były niezłe więc może? Nie wiem co dalej pisać więc narka.

[namiary znane]

SMG: Jeśli jest coś, co mamy ochotę walnąć po takim liście, to jest jego autor (walnąć go w *joko*, rzecz jasna). Jak komuś się nudzi, niech się rozbierze i pilnuje ubrania. Albo się pouczy! A nie nam mięsień pośladkowy w taki sposób zawraca... Grrr...

PC vs. konsole :]

Piszę w sprawie ogłoszonej przez niejaką Adelę (12/03) dyskusji na temat wyższości konsol nad PC. Pomijając to, że konsole rzeczywiście służą tylko do gier, to PC i pod tym względem są o niebo lepsze, a dlaczego śpieszę wyjaśnić.

GHOST: Nie tylko. Bawiłem się zestawem Linux for PS2 i przyznam, że sprawiało się toto całkiem fajnie.

Powiedzmy, że mamy w naszym kompie pierwszego GeForce'a i kupujemy sobie nowego Nfs: Undergrounda. Odpalamy go i coś się tnie, więc postanawiamy naszą kartę troszkę podkręcić. Bierzemy młotek, śrubokręt, obcęgi (bo pierwsze karty nie miały podkręcania programowego - dla niewiedzących) i co tam jeszcze mamy pod ręką i rozpoczynamy tę procedurę. Po podkręcaniu umieszczamy kartę na miejscu i odpalamy kompa. Włączamy Nfs i cieszymy się wspaniałą płynnością grafiki, co prawda na low, ale.... Mało tego, bo prócz płynności zyskujemy dodatkowe efekty. Jakie?

Podczas palenia gumy w pokoju pojawia się dym i czuć nawet zapach spalenizny. Po pewnym czasie zauważamy płomień, a przecież NOS'a jeszcze nie instalowaliśmy w naszej bryczce, więc postanawiamy wyłączyć kompa. Zaglądamy do środka, a tam w miejscu naszego stareńkiego, poczciwego GeForca'a zauważamy czarną plamę. Nie pozostaje nam nic innego jak pobrać pewien (duuuuży, ale mniejszy niż na nową konsolę) zasób gotówki i udać się do sklepu komputerowego. Tam, mając multum kart do wyboru, wybieramy jedną i dumni z nowego zakupu (bo tylko prawdziwi PeCetowcy wiedzą jaka to radocha) wracamy do domu. Instalujemy kartę i potrzebne jej sterowniki. Odpalamy Undergrounda i cieszymy się znów płynną grafiką, ale tym razem na high i to jest właśnie to! Możliwość modernizacji i podkręcania naszych PC zostawia konsole daleko w tyle, a i na Playu takich efektów namacalnych nie uświadczymy. Jeśli ktoś zdoła mi udowodnić (dowody panie, dowody), że się mylę, to wymyślę coś innego. Ze mną nie ma tak łatwo. Tylko żebym od tych doWODÓW nie utonął, ot co. PC RULEZ! PC RZĄDZI! PC JEST WIELKI!!!!

[???]

Eld: Ja mam lepszy dowód. Który konsolowiec może się pochwalić, że spędził cały dzień na podkręcaniu configa ET? Żaden. ;)

Action Reaction

(...) Inny z kolei gościu zaproponował by cda wydawać na rolkowanej srajtaśmie twierdząc przy okazji, że byłoby to pierwsze rolkowane pisemko na świecie- I oto ja Wielki Mistrz Kierfeusz IV W Ciapki Malowany powiadam, że był w błędzie. Gdyby jegomość znał się na historyji naszego państwa, wiedział by już, że nasi prapra(...)pradziadowie robili już na (rolkowanym oczywi-

ście) pergaminie kwartalnik rycerski co się zwał „Zawisza Biały". Było w nim o najnowszych technikach zabijania, kącik poświęcony tuningowaniu mieczy i toporów, były konkursy w których można było wygrać optyczne celowniki do kusz i był kącik fantastyki naukowej, w którym mój praprapra... napisał artykuł o ruchomych witrażach (dziś zwanych TV). I to właśnie ZB było pierwszym rolkowanym pisemkiem na świecie; niestety jego nakład w 1600 zmalał do tego stopnia, że musieli zamknąć pisemko. Dodam tylko do tej smutnej bajeczki, że ludzie zarzucali gazetce stratę klimatu i że nie uratowały jej dołączane do każdego numeru płyty CD. Zgadnijcie dlaczego?

W. M. Kierfeusz IV W C. M.

SMG: Bo to nie były płyty pancerne? Ale teraz rozumiem, co naprawdę znaczyło, że rycerz miał na sobie „pełną płytówkę"...

GHOST: Bo trudno było zbierać archiwalne numery. Bieżące jakoś zastraszająco szybko się zużywały.

W Action Redaction, w numerze 03/2004 pojawił się list niejakiego X-fenka [feneka?] zawierający fragmenty jakiegoś niewydarzonego artykułu o brutalności gier. Kończyło go zdanie „podsumowując, dzieci nie powinny grać w takie gry". No właśnie - nie powinny, tylko kto jest winny tego, że grają? Wszędzie gdzie się mówi o brutalności gier obwinia się twórców, ale jak ci do cholery mają ponosić winę za to, że ich produkt trafił w nieodpowiednie [za młode] łapska? Za to, że dzieciarnia radośnie ogląda pornosy, gra w brutalne gry winę ponoszę wyłącznie rodzicie, którzy nie interesują się rozrywkami swoich pociech. Tak samo jak oni ponoszą winę za to, że owe pociechy zaczynają bluzgać, stosować przemoc, tracić kontakt z rzeczywistością. Co ci odpowiedzialni rodzice robią gdy ich dziecię się bawią? A oglądają ulubione Reality show, albo piją piwko u sąsiadów... A dzieci? Ważne, że spokój jest. W Polsce przyjęło się zwalać winę za własne niepowodzenia, i tak za błędy wychowawcze płacą twórcy gier.

Jackson WG

SMG: Nic dodać, nic ująć...

j-j-jak mogliście c-c-coś takiego z-z-zr-r-robić... P-p-po z-z-zagr-r-raniu w L-L-Larry 1 w-w-wszys-s-stko w-w-widzę P-P-PIKSELOWO!! w-w-wszędzie kr-kr-krateczki, p-p-piks-s-sele - Z-Z-ZWARIUUUUUJĘĘ-ĘĘĘ........

Mat_max

Moje veto jest związane z artykułem TETRYKIEM w grę albo grą w TETRYKA. Po przeczytaniu tego tekstu nasuwa mi się jeden wniosek. Otóż uważam, że autor, imć Qualis sam jest TETRYKIEM. W wstępie napisał, że: „tetryk to osoba, która uznaje, że znalazła się nie w tej bajce, co początkowo sądziła.", a później oskarżył nas graczy o bycie właśnie takimi osobami. Nie będę się z nim sprzeczało to czy dzisiejszy gracz jest tetrykiem czy nie, ponieważ każdy może uważać inaczej, jednak mogę przytoczyć jeden niezaprzeczalny dowód, że Qualis tak stetryczał, że już tego nie dostrzega. W tekście jest mowa o grach bez fabuły. Przecież gry są stworzone, by dostarczać rozrywkę, a wspaniałe fabuły możemy poznać czytając książki czy chociażby oglądają filmy. Grając na komputerze chcemy zaznać przyjemności, zrelaksować się, odprężyć, a nie wikłać się (wraz z bohaterami gry) w zakręcone wątki fabularne. Nie mogę powiedzieć, że tytuły z fabuła są zbędne, jednak potrzeba ich znacznie mniej. Jeśli Qualis uważa, że lekka, przyjemna i niczym nie „skażona" rozrywka nadaje się dla tetryków, to naprawdę znalazł się nie w tej bajce. lol

prof. FATE

GHOST: Dla tetryków to tylko *Tetris*.

Sponsoring

SMG: Stale i wciąż otrzymujemy prośby o wsparcie, sponsoring, darmowe gierki, komputery itd. Niektóre prośby są jednak bardziej oryginalne...

Zwracam się z poważna propozycją. Wraz z moimi najlepszymi kolegami chcemy stworzyć fotoreportaż pod tytułem „KIBLE ŚWIATA" (to jest wstępny tytuł, który oczywiście jeszcze może ulec zmianie na Waszą prośbę). Szukamy sponsora aby móc podróżować po Polsce, a później nawet po Europie czy też całym świecie i robić zdjęcia publicznych toalet. Zwracamy się do Was ponieważ jesteście renomowanym, poważnym czasopismem podobnie jak nasz pomysł. Czekamy na odpowiedź i z góry serdecznie dziękujemy.

PS W odpowiedzi prosimy abyście napisali ile gotówki jesteście w stanie nam zaoferować by te genialne i dochodowe przedsięwzięcie się powiodło. SERDECZNIE POZDRAWIAMY I W STOPY CAŁUJEMY <TAK SIE PONOĆ MÓWI>

ELITA4

SMG: No cóż, zaoferujemy tyle kasy, ile wart jest ten pomysł. A że jest g... wart... nawet jak mnie pocałujecie niekoniecznie w stopę (powiedzmy, w przedłużenie stopy) i tak nic z tego nie będzie.

Eld: Na tak szczytny cel gotów jestem dorzucić z własnej kieszeni czypiendziesiont jewro. Oczywiście jeśli ekspedycja dowiedzie, że Wielka Rzeczpospolita Polska rządzi również na tym polu. To się właśnie nazywa sponsoring - coś za coś. :)

GHOST: Redakcja może od ręki napisać tekst „fast-foody z dostawą do wskazanych miejsc we Wrocławiu".

SMG: Ja mogę zrobić przegląd hoteli z 5 gwiazdkami (all inclusive) na Mauritiusie. W zamian za sponsoring mogę nosić koszulkę z logo sponsora. To się opłaca! (Mnie.) Bogaci fraje... sponsorzy - czekam na oferty!

CDA Game

Wiesz Smugg, jak znacie się trochę na językach programowania to zróbcie grę o waszej redakcji. Oto kilka pomysłów:

1. Zwykła praca redakcji czyli: gracz wciela się w Smugglera który np. Idzie do pracy i ktoś go zaczyna bluzgać. Gracz musi odbluzgać w odpowiednim stylu i czasie. W redakcji walka z Mr. Jedim o listy czytelników. W wypadku wygranej bonus w postaci bluzgania czytelników..

Eld: W realu SMG mógłby co najwyżej odturlać się od napastnika z podkulonym ogonem.

SMG: Wolę Juventus od Realu... kibucu. :) Zresztą co to za napastnicy w tym Realu. (Patrz pierwszy mecz Bayern – Real) :P. Zrobię ślizg z wysoko uniesioną nogą - i po ptoku... hehehe.

2. CDA wersja fantasy: gracz wciela się w dobrego rycerza Clickal który musi pokonać złego smoka CeDeAoka i jego rycerzy (tj. całą redakcję).

Eld: Czyli tym razem zło wygrywa!

SMG: A bywa inaczej?

GHOST: A jaki jest okrzyk rycerzy broniących smoka CeDeAoka? Defend our objective!!!

3. Wersja polsko-rosyjska: gracz wciela się w Czarnego Iwana, który musi odbić swój domowy bimber który Smuggler chce przemycić do Polski.

GHOST: I budzi się w pociągu, w którym celnik z 2-metrowym wziernikiem i złośliwym uśmiechem mówi „kontrola osobista".

SMG: A Iwan na to „nu, celnik, pagadi!".

4. Wersja brutalna: gra na podstawie filmu "EGM i Jedi jedzą zupę pomidorową".

Smg: Błeee... niedobrze mi - właśnie to sobie wyobraziłem...

GHOST: Tego nie trzeba sobie wyobrażać, wystarczy obejrzeć Allora spożywającego chińską zupkę.

Smg: A właściwie usłyszeć...

5. Wersja Dziki Zachód: ELD gra ostatniego niesprawiedliwego, który ucieka po prerii przed Naczelnymi, ścigającymi go za gwałt na dobrym smaku.

Eld: Ostatni nie ucieka, ostatni zawsze gasi światło.

Smg: Gwałt wielokrotny i dokonany z wielką brutalnością... (przez uszy).

GHOST: Kto zgasił światło? Ciemność widzę, ciemność!

6. Wersja fantasy II: dobry rycerz Pepin Krootki musi donieść matrycę CDA przez las do Droocarni Sałrona.

Dregor

Fróstrat Zone

Eugieniusz Siekiera jest głupi! W numerze styczniowym zrobił z siebie dupę!

SMG: Tak mi się właśnie wydawało, że chciał się do ciebie upodobnić. No i świetnie mu wyszło!

GHOST: Aż się siekiera w kieszeni otwiera.

W Gamewalkerze pytanie wyraźnie brzmiało „Gra, która najbardziej cię zachwyciła w 2003 r." a on pada na to GTA3 które wyszło w marcu 2002! Istny Debil z niego! A po za tym jego debiut który tak go zachwycił „Groza z monitora" to była konpletna klapa!

SMG: Nie była kompletna, bo brakowało jednego zawiasu (przy klapie).

GHOST: Czy w pytaniu było coś o premierze gry w 2003 roku? Jakoś tego nie widzę. Mamy rok 2004, a ja nadal nie grałem w *GTA3*. Czy to jednak przeszkadza, bym sięgnął po nią zaraz i się nią zachwycił? I co wtedy napiszę w ankiecie? Że gra, która mnie zachwyciła w 2004 roku - to *GTA3*.

Skoro taki z niego kozak i zdał sesję na drugim to niech idzie na trzeci kierunek!

SMG: Tobie życzymy dostania się do jakiegokolwiek gimnazjum za najdalej siódmym podejściem.

GHOST: Bo przy dziesiątym sędzia ogłasza Knock Out.

Przynajmniej nie będę musiał czytać tej piepszonej ksywki „Eugieniusz Siekiera"!

SMG: Tja, tyle sylab, można się zes...markacz z wysiłku...

GHOST: A szkoda, bo Gienek chciał zostać monopolistą na rynku porcelanowych solniczek.i pieprzniczek.

A czemu nie „Żdzichu Jemioła"!

SMG: Zapytaj zespół Pink Floyd, dlaczego własny utwór zatytułował *Careful with that axe, Eugene*, a nie *Careful with that mistle, Zibi*. Poproś kogoś, niech ci to przetłumaczy.

GHOST: Smugg, z kim ty dyskutujesz, przecież ten facet to *'another brick in the wall'*.

SMG: To trzeba mu zrobić taki *'final cut,'* aby mógł po nim co najwyżej wystękać *„ummagumma"*... i być *'comfortable numb'*. (Dowcipy zrozumiałe jeno dla słuchających Pink Floyd, za co nie przepraszam, bo kto nie słucha, sam sobie winien.)

I poza tym nie wszyscy czekają w roku 2004 na same badziewy typu H-L2, Dungeon Siege 2, thief 3, Quke 4

i inne tego tymu śmieci!!! I mugł by nie muwić w imieniu wszystkich!

SMG: Ty mógłbyś w ogóle nie mówić - patrz: myśl miesiąca z marca tego roku.

GHOST: Ale jadu i zawiści. Może niech podjedzie do nas, mamy kapustę do kiszenia. Od twojego jadu momentalnie skwaśnieje.

Jak ma tak cudowny gust to niech się nim dzieli ze swoimi kolegami z pracy!

SMG: Widzisz - on ma pracę i kolegów. Rozumiem, to zazdrość - tobie pozostało tylko pisanie takich listów.

GHOST: I dzieli się, dzieli. Dziś dostałem ćwiartkę, ale na jutro obiecał dokładkę.

Mój ukochany Pepin Krootki chętnie je napewno opiszę w „Kaszanka Zone"!

SMG: Uuuu(kochany???)... Pepin, dowiaduję się o tobie ciekawych rzeczy. Zawsze myślałem, że wolisz kobiety - i do tego inteligentne. Straciłeś w moich oczach, Pepin...

GHOST: A ja taki nieuczesany.

No i to tyle! Nie wiem po co się wysilałem skoro i tak tego nie zamieścicie bo się boicie ale miło mi nie było!

Blind

SMG: Nie dziwię się - przebywać 24 godziny na dobę w takim (własnym) towarzystwie... Nikomu by nie było miło.

GHOST: Ja się tak zastanawiam, ile wysiłku kosztowały go te bzdury - to co on myśli na co dzień, kiedy nie trzeba się wysilać w myśleniu. Czyżby napisało do nas warzywo?

SMG: Nie obrażaj warzyw, bo się wykopią i ci dokopią...

*Ja pie***!!!Wysłałem do już do was 10 listów!!!Żaden jeszcze nie został wydrukowany!Próbowałem już listów wrednych,śmiesznych,szcerych.I ŻADENEGO nie wudrukowaliście,więć co mam napisać co?Że jestem frajerem albo debilem co??????????*

TAZZ

SMG: No, panie i panowie, którą z tych możliwości obstawiacie? :)

Ladies' Corner

Piszę i piszę i piszę i ciągle piszę, nie przerywam pisać. miło jest pisać, wyrażać tym swoje emocje, zabić tym czas. piszę, ciągle piszę i piszę, nie mam co robić, wiec piszę. piszę bez sensu, ale piszę. piszą do was bezsensowne listy, więc jak ja wam taki jeden napiszę to nic się nie stanie, bo piszę. piszę, bo to jest fajne i piszę. piszę bez końca, pojawiają się kolejne małe, czarne znaczki, układają się w słowa, a słowa w zdania, a zdania w list do cdaction - najlepszego pisma o grach. może ten list jest bez sensu, ale na prawdę nie mam co robić oprócz tego, że piszę. piszę list, maila do was. piszę o tym ze piszę. piszemy w domu, szkole, pracy - wszędzie się pisze. i ja także piszę, piszę i piszę ten bezsensowny list i ciągle go piszę. piszę, ciągle piszę, piszę, piszę, piszę, piszę i nagle przestaję, bo mi zupa zaraz wykipi i mama mnie zabije!:)

Ania

Eld: A nie chcesz trochę popisać za mnie? To jest myśl! Potrzebna mi sekretarka! Ja będę grał w *ET*, ty będziesz pisać za mnie teksty. :)

SMG: I nawet będą podobne - raczej bez sensu i pełne wody. :) [Joke]. I apel do dziewczyn - postarajcie się coś pisać do CDA, a?

Credo

Ostatnio dużo myślałem. Już wiem, co chcę w życiu robić. Ta robota to praca w CDA - jest to jedyne czego pragnę. Pisanie, to jedyna rzecz, która dobrze mi wychodzi. Możesz napisać, że nie macie już miejsc itp. bzdury, ja jednak będę wierzył. I wiesz dlaczego? Jesteś dla mnie jakimś przykładem. Napisałeś kiedyś, że jeśli czegoś się bardzo pragnie, to marzenie się spełni - ja ciągle wierzę w pracę dla CDA.

SMG: Może nie „spełni", ale „może się spełnić". I nie wystarczy pragnąć - trzeba się jeszcze starać zrealizować te pragnienia. Inaczej dzień i noc marzyłbym, powiedzmy, o 100 mln $. :)

Eld: Ej! To jest moje marzenie - sio!

Smg: Nie ma sprawy, mnie urządzi 10 mln $, bo 90 już mam. :)

Próbowałem wyobrazić sobie Ciebie - bardzo przypominasz mi mnie samego - pozostający w ukryciu, odwalający różne głupoty, patrzący na świat z boku, zaczytany w książkach. Znam takich jak Ty bardzo dobrze - w końcu znam siebie jak nikt inny.

CDA powoli staje się dla mnie Biblią - cytuję Was, przejmuje Wasz sposób myślenia. Szukam kontaktu z wami - Action Mag, Strefa WWW. To coś na wzór arabskich terrorystów - samobójców. Zabijają się, aby być bliżej Boga. Podobnie ja - piszę, katuje klawiaturę, by zrobić coś dla tego tłumu, męcze mózgownice nad tekstem, to wszystko dla czytelników.

[namiary znane redakcji]

SMG: Cóż mogę powiedzieć tobie i tobie podobnym - czyli także sobie? Powodzenia, niech nasze/wasze sny staną się prawdą.

GHOST: Mnie się ten list spodobał. Widać w nim pasję. Myślę, że kiedyś powitamy jego autora w naszej redakcji.

SMG: ...bejsbolami.

Zaimponowany

Witam państwa, mam poważny problem, mianowicie chodzi o to, że mój syn jest „zaimponowany" komputerem. Co prawda ma już go sześć lat, jednak myślę, że z każdym dniem uzależnia się od niego coraz bardziej. Nie wiem, może się mylę, przychodzi z nowymi dziewczynami(ma czternaście lat), ma średnie oceny w szkole i mówi, że komputer to tylko do pracy i do zabawy. Jednak według mnie tak nie jest. Często siedzi w nim aż dwie godziny w zwykły pracujący dzień, a w soboty może siedzieć aż cztery.

SMG: Wbrew pozorom za wiele to nie jest. Znamy takich, co w dzień powszedni 4 i więcej, a podczas weekendu - do oporu.

GHOST: 2 dziennie i 4 w weekend? Abstynent.

Czasami mówi nam, że ma (jak to mówi „klanówki") spóźnia się na kolacje i w ogóle go nie interesuje życie rodzinne. Nie mam nawet czasu z nim porozmawiać. Czasami nawet musze mu zabierać klawiaturę i myszkę od komputera, aby nie siedział przy nim całe dni. Gra w jakieś dziwne gry, „Medal of honor" a gdy mówię mu „zabili go i uciekł" to się denerwuje że tak te gry nazywam. Ostatnio się wykręca grą blitzkrieg, pokazuje ile poznał nowych wozów pancernych. Jednak to tylko jedna taka gra, a zawsze widzę „zabili go i uciekł" Po prostu mam poważny problem, nie wiem co począć, jak zabiorę mu komputer to przecież obrazi się na mnie na długi czas. Więc co mi radzicie?

[???]

SMG: Zacząć grać w te same gry. Będziecie przynajmniej mieli o czym rozmawiać. Zawsze to jakiś dobry początek.

Eld: Znam ten problem. Mój dzieciak ma 16 miesięcy, a zabrać mu myszkę czy klawiaturę to cud. A jak patrzy, kiedy tato gra w „klanówki". ;) Boję się, że któregoś dnia wygryzie mnie ze składu. Ludzie! Co mam począć?

SMG: ...Drugie dziecko? Będziesz miał deathmatch w domu, hehehe.

Panopticum

Dlaczego cały czas kłamiecie swoich czytelników i zamydlacie im oczy tanimi tekstami, które deklasują konkurencyjne pisma?

SMG: Ponieważ licencja na drukowanie drogich tekstów, które deklasowałyby konkurencyjne pisma, kosztuje majątek. W trosce o to, by nie zawyżać ceny CDA, staramy się używać tych tańszych (skoro i tak deklasują, po co dawać lepsze, nie?). I nie ma to jak używanie słów, których znaczenia się nie zna, prawda? Czysta KLAUSTROFOBIA. :P

GHOST: Bo efekt ten sam. Bo my juz jesteśmy w tseciej B, a oni nadal siedzą w oślej ławce w drugiej klasie, aha.

Mówicie, że szczycicie się publikacją Q2 czy Unerala.

SMG: Mówimy i szczycimy się tym - to faktem jest.

GHOST: A co mamy mówić? Że to jest, Q2, „nierealne"?!?!

Przecież to starocie, tak zaraz powiecie, że ile to was kosztowało trudu.

SMG: I kasy.

GHOST: Nooo, cały zapas trudu na najbliższe pół roku poszedł. Teraz musimy zatrudnić nową Trudę.

Naturalnie kiedyś to były dobre gry ale zrozumcie, że BYŁY. Teraz one nawet odstraszają, zrozumcie że polski gracz woli kupić NOWY hit za 7 zł.

SMG: Tak, i dostać ksero okładki gratis. O czym my mówimy - to jakby dyskusja z fabryką samochodów „czemu cenicie własny model na 45 000 zł, skoro mogę go po prostu ukraść i za darmo nim pojeździć". Pewnie, że możesz - tylko na miłość boską, tak to sobie gadaj z kumplami, którzy też kradną wozy, a nie z kimś, kto prowadzi biznes zgodnie z prawem. Albo kupuj pisma dołączające gry, które OKAŻĄ SIĘ dobrymi grami... :)

GHOST: A tak w ogóle - kiedyś wszystko BYŁO lepsze. Szkoły za darmo, służba zdrowia za darmo, wszyscy mieli pracę, nie było bezdomnych i w ogóle wszyscy mówili, że jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej.

Zastanówcie się nad tym - zamiast 2 czy 3 cienkich gier wykupić licencję na jedną ale porządną wersję

SMG: ARGGH!!! Od razu mówię, że za takie pomysły zabijam bez ostrzeżenia! (FAQ!!!) A co to jest „porządna gra"? To, co zachwyci fana cRPG, od razu zniesmaczy miłośnika FPS (i odwrotnie). No, chyba że myślisz o jakiejś supernowości w rodzaju Dooma 3 czy HL2 - no, ale ja przepraszam, od tego jest Empik, nie CDA.

GHOST: Wiesz co, Smugg? Już tyle się listów pojawiło, aby dać porządną grę. Czemu się nie zgodzić. Proponuję niech czytelnik napisze definicję „porządnej gry". Gotów jestem się założyć, że co najmniej kilka z tych, jakie daliśmy, jak ulał przypasują do tej definicji.

(...) Zastanówcie się nad tym, bo prędzej czy później piraci dadzą się wam we znaki (...)

[???]

SMG: Tja, na giełdzie jest już Devils vs. Angels PL, a jakże. I nawet ponoć ktoś to „scrackował" (co jest o tyle dziwne, że gra nie była zabezpieczona). A jeśli myślisz o tym, że pojawią się pirackie kopie CDA - to się nie boimy.

GHOST: A był tu taki jeden pirat, nawet z opaską na oku. Zobaczył Ugly Joe'a i zwątpił. Potem musiał sprawdzać w dowodzie, jak się nazywa - bo z wrażenia zapomniał.

Ludzie & WYBITNE ludziska

„CD-Action jest jak piękne dziewoje - rzeknij słowo, daj pieniążek, będą twoje".

[???]

SMG: To nie takie proste - my mamy twarde zasady moralne! Za byle grosz się nie sprzedamy... :)

GHOST: Za pieniążek nie, ale za pierścień... My preciousssssssssss.

Chciałbym zakomunikować wszystkim, którzy piszą na CDA bluzgi oraz, że czytający wyżej wymienione pismo są lamerami itp., że sami są lamerami debilami, ponieważ pisząc do AR muszą sami je czytać a więc na jedno wychodzi.

Damian Nartowski

SMG: To byłoby za proste. Otóż, zwykle ci ludzie bluzgają CDA, choć go NIE czytają. Co prawda, świadczy to jeszcze gorzej o ich inteligencji, ale to już pryszcz.

GHOST: Tak, czyta taki, a potem się chichra i stwierdza „patrz, jaki kretyn do AR napisał. Ha, ha, ha. ...Hmmm, zaraz... to mój list!!!!".

Witam i pozdrawiam całą redakcje cd action!!!! piszę do was bo aż mnie krew zalewa jak widzę te krytyczne uwagi pod waszym adresem, mam 21 lat i kupuje waszą gazetę (sorki smuggler wiem czasopismo tylko backspace mi nawalił a delate gdzieś wywiało nieobrażaj się tylko popraw błąd) w celu sprawdzenia czy dana gra jest warta zakupu i spędzenia przy niej kilkunastu godzin (jestem studentem ale je.....ć studia maniakiem gier byłem wcześniej). Dobra zmierzając do meritum sprawy jesteście najleprzym czasopismem na rynku (polskim... innych rynków nieznam oprucz czarnego ale po rusku czytać nieumiem zato fajki u nich kupuje że o kałachach niewspomne)

Mroczny Lord Sith Darth Saint

SMG: Bez urazy, ale chyba za wiele gier, a za mało tych studiów ostatnio było... sądząc z ortografii.

GHOST: No, nie martwi się, pogada się z Wanią i przy okazji sprzedawania kałaszy dołączy on gratisowo jednego operatora. Tego ostatniego, wraz z zakupionym kałaszem i naszym indeksem, wyśle się na uczelnię - i już. Sesja zaliczona.

SMG: Wania zalicza średnio 77% trafień z 30-pociskowej serii/sesji, z odległości mniejszej niż 30 metrów.

Jesteście do bani, dlatego kupuje was od ok. 3 lat. Uważam, że przez te 3 lata zmieniliście się na lepsze. Za to ty Smugg się postarzałeś i nie jesteś już tak zabawny.

Dark Lord

Eld: No, wreszcie ktoś, kto myśli podobnie do mnie i reszty redakcji. :)

Taaa... niedługo SMG czekają ciepłe kapcie, gorący termofor w łóżku i laska do podpierania się. ;)

SMG: Laska? Laska? Gdzie?! Dawać mi ją!!! Poza tym Eld faktycznie ma rację - tetryczeję, głupieję, bo nawet mi się deathmetal zaczął podobać. :> Degeneracja, panie, taaa...

GHOST: Cały czas mu to powtarzamy, o ile trzyma trąbkę przy uchu i nie za bardzo trzęsą mu się przy tym ręce.

„Ktokolwiek widział, ktokolwiek wie,
Jak on wygląda - a Smuggler się zwie.
Ukryty w dnia szarości, niczym źrebię w stadninie koni,
Nawet skrawka swej tajemnicy czytelnikom nie uroni.
Owiany mitem, znanym z opowieści, pisany wierszem, dziełem dziwnej treści.
Smuggler, wykręcie -
Pokaż swoje zdjęcie!" :D

Ksiądz666

SMG: Proszę księdza - moje zdjęcie to nędza. Proszę opata - moje zdjęcie to strata (czasu). Proszę biskupa - moje zdjęcie to kupa. Proszę kardynała - moje zdjęcie to chała.

Eld: Ty, miałeś ściągę?!

SMG: Nie, podwyżkę. Zawsze wtedy mówię do rymu. A jak widać - mówię tak dość często. :P

GHOST: Uch... Padłem pod stół i tak zostałem. Sam nie wiem, czyja rymowanka jest gorsza. Posadźcie na moim grobie orchidee.

SMG: Taką dziwną ma ideę, by na grobie mieć orchidee. Nie desperuj, adminie, chandra wkrótce minie. No i przy okazji padu zostałeś podstolim, kasztelanie.

Ja zrozumiałem dlaczego ludzie kupują waszą gazetę bo tam jest smuggler największy mistrz w... zmieszaniu siebie z błotem ja się nie przejmuje twoimi docinkami nie odpowiadasz na listy pewnie zapomniałeś pisać czytać pewnie też nie umisz a już do pc się zabierasz może byś się alfabetu nauczył jeżeli nie wydrukujecie tego listu to znaczy że cię ztkało ale na pewno powiesz że nie gddzie ja smugler wielki mógłbym zostać zrobiony w balona a tak ps.zgadnij ile mam lat ale napisz a nie „ojjj to widać" nie umisz wymyślić czegoś nowego pomyśl troche albo lepiej nie to jest dla ciebie z trunde

SMG: Lat masz 14. I nadal w zerówce? (Bo w pierwszej podstawówki już przecież uczą o tym, co to jest przecinek i kropka.) To wiele tłumaczy. Musi, miałeś „trunde" dzieciństwo... A moja dokładna odpowiedź brzmiała wówczas „13. Ojjj, to widać". Tylko trzeba umieć dostrzec, na czym polegał dowcip.

GHOST: Wolny strumień świadomości. Ja bym powiedział, że to wzorcowy przykład schizofrenii. Facet pisze pytania i sam na nie odpowiada.

SMG: Bo to są jedyne pytanie, na które (od biedy) potrafi odpowiedzieć.

Czemu buraki?! Nie wiem... ale wy też nie wiecie! A! I to ma być pismo?! normalny człowiek chce sobie zobaczyć czemu buraki, kupuję CA a tu nic! Tylko jakieś reklamy hotdogów i ubrań ciążowych... Czemu akurat buraki?! A! Pewnie wiecie ale okłamujecie lud udając nicniewiedzących cieciów a sami wiecie czemu buraki! Nieładnie! I to ma być pismo?! Ja tu wam takiego procesa wytoczę że wasze komunistyczno - rasistowskie pisemka schowają się tam skąd przybyły

Eggzekutor

GHOST: Oho, niechybny znak, że nadchodzi tegoroczna kampania cukrownicza. A zatem - buraki - albo do barszczu albo okopcie się.

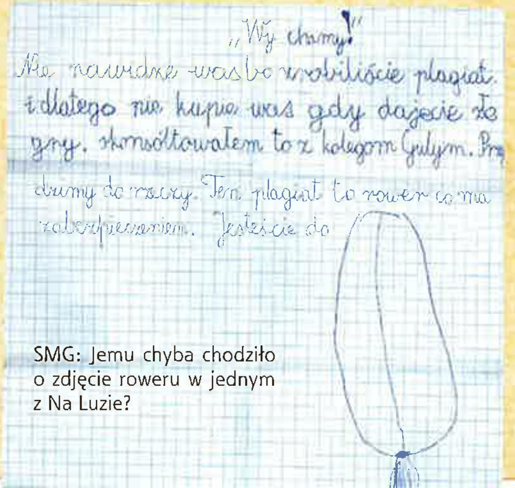
SMG: To raczej burak pastewny...

Cze mam pewien problem potrzebuje Cracka do gry Postal 2 Share the pain i niemoge znaleść a że jesteście normalni ludzie z większym zasięgiem informacji proszę was o link bo już niewyrabiam !! sory za problem pozdrawiam redakcje!!

Kruk 3

SMG: Facet, jeśli SERIO pytasz nasz o cracka, jesteś głupszy niż nasza liberalna przecież CDA-ctionowa norma przewiduje. Idź teraz na policję i zapytaj, gdzie można sprzedać prochy i tanio kupić kradzione auta.

GHOST: Smugg, nie wiesz? Prochy to się sprzedaje w hipermarketach! Taka Dosia na przykład, 86% kobiet z Gdańska nie widzi różnicy.



SMG: Jemu chyba chodziło o zdjęcie roweru w jednym z Na Luzie?

SMG: Też tak miałem. Najpierw nie widziałem różnicy pomiędzy alkoholem etylowym i metylowym, a potem już tylko nie widziałem.

W „Na luzie" jest głupi artykuł. Co wspólnego mają ziomki, palenie i writerzy z dresami? Nie pomyliło wam się z hiphopowcami ,cioty? H, hwdcda. Wasza gazeta jest do bani i macie dużo reklam, gazeta, komercha, gazeta, kiedyś było lepiej, gazeta, rokmeni, gazeta. Dajecie za mało płyt,w asze gry są słabe, każdy kupuje piraty na bazarze za 10 zł.***

[???]

SMG: Najbardziej z tych wyzwisk ubawiło mnie „rokmeni". Dobrze, że nie łokmani albo DVD-plajerzy (że o dże-(z)menach nie wspomnę). :) Dzieciaczku, potup jeszcze nogami, aż ci złoty łańcuch na szyi zagrzechocze (chciałem napisać „aż ci się we włosy na klacie wkręci", ale na to chyba o 5 lat za wcześnie). To cię na pewno uspokoi. A jak chcesz nas wnerwić, postaraj się z pięć razy mocniej, inaczej hip hop, znaczy kicha. :P

Dlaczego w CD-Action nie ma dowcipów z Naczelnego? Dawniej czytałem sporo gazet (ale padły) i tam były dowcipy z Naczelnego (w każdej).

Rage 15

Eld: Być może dlatego padły?

SMG: Bo my może jesteśmy wariaci - ale nie idioci. Wygodniej się siedzi za biurkiem niż stoi w kolejce do „pośredniaka" w poszukiwaniu pracy, nie?

GHOST: Lepiej nie wkurzać naczelnych. Jeszcze zejdą z drzewa.

(...)Podsumowując: Smuggler i Jedi to dwa wielkie kabany, którym obrażanie i wyśmiewanie innych sprawia chyba przyjemność.

Smg: Masz rację... pacanie! (Aaaa... ale mi dobrze, mmmm!)

W AR można zauważyć dyskryminację na tle płyciowym?

Silas

SMG: Nie, raczej molestowanie na tle płytowym - redakcję molestują „poszkodowani" posiadacze CD, którzy by chcieli mieć to samo, co DVD-kowcy.

GHOST: Oczywiście, że widać. Preferujemy zdecydowanie płycie, bo płyt chodzi nieogolony i zarostem rysuje optykę w czytniku.

Macie bardzo cięką strone

SMG: Ale i tag grópszom nisz tfoja ortograwja.

GHOST: Komitet Normalizacji Miar i Wag stwierdził, że mieści się w normie i zgodnie z nią liczy sobie 0,3 mikrona.

SMG: Pytania są stronnicze!

Odpisowywa-wyli
Smuggler Cięki & Ghost (of Mr Jedi?) Wydajoncy Jenki
Oraz reszta towarzycha, czyli **Eld**, co się na chama (Smugglera?) do AR wpycha

(*) koncern PepsiCo nie sponsorował tej wypowiedzi, nawet puszką pepsi, nie myślcie sobie. A mógłby, nie powiem... :P

Mafia (PL) - cena: 39,90

NASZE TYPY

NAJLEPSZYM PILOTEM I JEDYNĄ OSOBĄ, KTÓREJ MOGĘ POWIERZYĆ TO ZADANIE.
AirStrike 3D - cena: 49,90

Tytuł	Cena
NHL 99	19,90
NBA Live 99	19,90
Madden NFL 99	19,90
Populous the beginning	19,90
Fighter Pilot	19,90
Aquarium	19,90
Future Cop L.A.P.D.	19,90
Nuclear Strike	19,90
Rim: Wojna o planetę	19,90
TimeAlarm Ochroni twój pokój przed intruzem, programy+czujki!	15,00
Hidden & Dangerous 2 (PL)	139,00
Theme Park World	39,90
Return to Castle Wolfenstein + Enemy Territory	69,00
Red Alert	39,90
Sim City 4 Deluxe Edition + Godziny Szczytu	139,00
Deus EX	39,90
World War I: Battlefields (PL)	99,00
Soldier of Fortune II Gold Edition	69,00
Praetorians (PL)	69,00
Partners (PL)	49,00
Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims Światowe Życie)	79,00
Theme Hospital	39,90
Need for Speed: Underground	134,90
B-17 Flying Fortress The Mighty 8th	39,90
Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)	114,90
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (PL)	79,00
Uru: Ages Beyond Myst	99,00
Lord of the Rings: The Return of the King (PL)	154,90
Sims Abrakadabra (PL)	74,00
Postal 2	29,90
Max Payne (PL)	59,00
Half Life Generacja	89,90
Half Life Bestseller + Counterstrike	49,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Beyond Good & Evil (PL)	119,00
Red Faction II	29,90
Call of Duty (PL)	99,00
Pet Soccer (PL)	29,90
Pet Racer (PL)	29,90
Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu	109,00
Schizm II Kameleon	92,90
Airfix Dogfighter	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	119,00
Kozacy Złota Edycja (Europejskie boje + Sztuka Wojny) (PL)	79,00
Syberia (PL)	49,00
Larry 7 (PL)	19,90
Silent Hill 3 (DVD) — KILLER!	119,00

MAGIX see. hear. feel create

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

Produkt	Cena	Opis
Magix Soundpool 6	79,00	Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
Magix Soundpool 8	79,00	Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD. Nowość!
Magix CD&DVD	99,00	Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
Magix techno maker	49,00	Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
Magix Music Maker 2004	399,00	Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!
Magix movies	129,00	Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowanie prezentacji.
Magix audio cleaning lab	39,90	M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Age of Wonders: Magia Cienia	93,90	Max Payne 2	
American Conquest (PL)	109,90	The Fall of Max Payne	135,00
Batman Vengeance (PL)	72,90	Medal of Honor: Allied Assault	
Battlefield 1942	109,0	Deluxe (Medal of Honor Allied Assault +	
Battlefield 1942:		Spearhead +soundtrack)	134,90
Secret Weapons of WWII	79,00	Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Battle Collection (Medieval		Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
+ Viking Invasion)	164,90	NBA 2004	139,00
Beyond Goog & Evil (PL)	119,00	NHL 2004	139,00
Big Mutha Truckers	79,00	No One Lives Forever:	
Blitzkrieg (PL)	119,90	Contract J.A.C.K.	94,90
Bowling (kręgle)	19,90	Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Call of Duty (PL)	99,00	Nosferatu (PL)	69,00
C&C Generals Zero Hour	79,00	Polanie II	72,90
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Port Royale (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90	Post Mortem (PL)	74,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Comanche 4	34,90	Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Commandos 3		Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Destination to Berlin	134,90	Railroad Tycoon 3	119,00
Diablo II + Diablo II		Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Pan Zniszczenia (PL)	92,90	Reah dvd/CD	42,90
Dino Crisis	79,00	Reah+Schizm	59,00
Empires: Dawn		Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
of the Modern World	164,90	Salammbo (PL)	72,90
Enter the Matrix	99,90	Settlers IV (PL)	53,90
Etherlords II (PL)	29,00	Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
FIFA 2002 Classic	39,90	Schizm II Kameleon	99,00
Fifa 2004	135,00	Sims Balanga (PL)	59,00
Gothic 2 (PL)	92,90	Sim City 4: Rush Hour	73,90
Greyhawk: Świątynia		Sims - Double Deluxe (PL)	
Pierwotnego Zła (PL)	124,90	(zawiera The Sims,	
Gry karciane 1	25,00	Światowe Życie i Balanga)	134,90
Gry Karciane 1&2	39,00	Sims zwierzaki (PL)	74,90
Gry Karciane 2	25,00	Sims Gwiazda	79,00
GTA: Vie City	119,00	Sims wakacje (PL)	59,00
Half Life Bestseller	49,90	Simpsons: Hit & Run	134,90
Hard Truck:		Star Wars:	
18 Wheels of Steel (PL)	46,00	Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Harry Potter		Syberia (PL)	49,00
Komnata Tajemnic	119,00	Taxi Challenge	29,90
Hidden & Dangerous 2	139,00	Taxi driver	27,90
Homeworld 2	123,90	TOCA Race Driver	49,90
Hulk	92,90	Tomb Raider:	
Icewind Dale II (PL)	53,90	The Angel of Darkness	132,00
Indiana Jones		Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	94,90
and the Emperor's Tomb	152,90	Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
Iron Storm	49,90	Warcaby	49,00
Jazz jack rabbit	29,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90	Złota Edycja Warcraft III	
Kangurek Kao 2	53,90	+ Frozen Throne	99,00
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90	Władca Pierścieni:	
Lionheart	92,90	Wojna o Pierścień	133,90
Lock On Air Combat Simulation	134,90	Worms 3D (PL)	93,90
Mafia (PL)	39,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90
Master of Orion 3	49,90	Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Diamenty	14,90	Maluch Racer	19,90
Dzikie Gęsi	14,90	Movie Studio Boss	19,90
Imperium Azteków	14,90	Live Billards	19,90
Indyki deluxe	14,90	Pasjanse	19,90
Max i Maria na zakupach	14,90	Przeklęta Ziemia	14,90
Kart Challenge	14,90	Search & Rescue IV	19,90
Kurka Wodna 2	19,90	Wnerwiony Działkowicz	14,99
Kurka Wodna 3:		Shadow Company	14,90
Popłoch w kurniku	19,90	Spidi	14,90
Brydż	19,90	Kajko i Kokosz	
Casino	19,90	w Krainie Borostworów	25,00
Cold Zero	19,90	C&C Tiberian Sun	39,00
eJay Dance 3 (PL)	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Hopmon	19,90	Traffic Giant Gold	19,90
Kurs prawa jazdy 2003	19,90	Trainz	19,90

Defender of the Crown(PL)	9,90	Home Architekt 3D 4.0	
Conflict zone	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Opsys PL	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Resurrection	9,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Megarace 3 PL	14,90	Seven Kingdoms II:	
Crime Cities	19,90	The Frythian Wars	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	Mortyr	19,90
Dethkarz	19,90	World War III PL	19,90

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

Casanova (PL)	19,90	Combat Mission Gold (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90	Dracula 2 (PL)	19,90
Allen Nation 2 (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Larry 7 (PL)	19,90	Pizza Connection 2 (PL)	19,90

CHROME ZŁOTA EDYCJA (PL)

69,90

ZAWIERA:
Chrome w wersji 1.1.1.0
Oryginalną podkładkę pod mysz
Chrome kalendarz na rok 2004
CD ze ścieżką dźwiękową gry

W pudełku znajduje się CD z najnowszym patchem. Na płycie również dodatkowe mapy dla gry pojedynczej i multiplayer

EXE www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł

MAGIX

see. hear. feel. create™

Stwórz własne bity!

Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk. Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. Możesz wybierać spośród ogromnej ilości dźwięków i filmów wideo, możesz nagrać własne aby stworzyć muzykę na jaką masz ochotę za pomocą znanej metody „drag & drop" (przeciągnij i puść). Specjalnie przygotowane pętle dźwiękowe pozwolą ci natychmiast na tworzenie kompletnych części utworów, używając podstaw takich jak intro, zwrotka, mostek, refren itd. Do dyspozycji wraz z Hip Hop Makerem otrzymujesz Scratch Box - wirtualne gramofony dzięki którym po odrobinie ćwiczeń będziesz tworzyć własne scratche.

- 16 ścieżek dźwiękowych
- najnowsze dzwięki (plik stereo .wav 16 bit; 44,1 kHz) w stylu hip hop (500 plików)
- ScratchBox - wirtualne gramofony
- Style Wizard - kreator aranżacji za pomocą kilku kliknięć myszy
- efekty dźwiękowe - reverb, echo, normalizowanie, zmiana tonacji i wiele innych
- Record - nagrywanie głosu i instrumentów za pomocą mikrofonu
- Multi track mikxer - 5 pasmowy korektor
- pliki video - klipy avi dzięki którym będziesz mógł stworzyć własny teledysk
- efekty wideo - miksowanie obrazu, zanikanie, ustawienia ekranu, blue box i wiele innych
- videoM@il - wysyłanie plików - imprt i eksport - pliki dźwiękowe i video (wav, avi + MP3 support)

49,90 POLSKA INSTRUKCJA

Obraz, muzyka, tekst i wideo...
życie i komunikacja wszystkimi zmysłami.
W prosty sposób tworzysz swoją własną treść i publikujesz w Internecie.
Każdy! Wszędzie! W dowolnym czasie!
Twórczość bez ograniczeń.

personal rich media™

Aranżuj - miksuj - działaj!

ip Hop ● Rap ● Freestyle ● Eastcoast ● Westcoast ● Dirty South Beats ● Battle Rhymes ● New School ● R&B ● Gangsta Rhyme ● Old School ● Break Dance ● G-Funk ● Miami Beats ● Break Beats

Magix Music Maker 2003

Wybierz program multimedialny nowej generacji, który oferuje Ci możliwość pracy z wieloma aplikacjami, obrazkami, plikami dźwiękowymi, syntezatorami i efektami.
Praca z Magix music maker 2003 jest bardzo łatwa. Wraz z programem otrzymujesz komponenty w postaci płyt SoundPool. Miksuj zawarte na nich składniki z syntezatorami programowymi, pliki multimedialne z nagraniami Audio CD, własne nagrania z video i grafiką. Możesz perfekcyjnie zintegrować z programem zewnętrzne syntezatory za pomocą interfejsu MIDI. Twój komputer PC stanie się kompletnym studiem muzyczno multimedialnym.

119,00 POLSKA INSTRUKCJA

- ambient-dub – 25,00
- dance – 25,00
- future wavy – 25,00
- hard house/electro – 25,00
- hip-hop vol. 1 – 25,00
- hip-hop vol. 2 – 25,00
- hip-hop vol. 3 – 25,00
- hip-hop vol. 1 i 2 – 39,00

BANK sampli

- klimatyczne brzmienia – 25,00
- movie loop's – 25,00
- minimal techno trance – 25,00
- music party system vol. 1 – 25,00
- music party system vol. 2 – 25,00
- techno power – 25,00
- zakręcone rytmy i tapety muzyczne – 25,00

www.fajny.pl

NEC

Niech Moc będzie z Tobą!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

see more.

Gra **Star Wars™ Knights Of The Old Republic™** w polskiej wersji językowej - szukaj w dobrych sklepach.

LucasArts i logo LucasArts są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. BioWare, BioWare Odyssey Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. © 2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company lub Lucasfilm Ltd. i znaki oznaczone TM. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Odyssey Engine © 2001-2003 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.